PC GAMES

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL



ADVENTURE

ALONE IN THE DARK σελ. 16

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1993



SPECIAL REVIEW

FLIGHT SIMULATOR 5.0

SPIN SOFTWARE

Η Spin Software Development, η πρώτη ελληνική εταιρία game software, σας παρουσιάζει τα παιχνίδια που θα παίξετε το χειμώνα.

Παιχνίδια περιπέτειας, στρατηγικής, shoot 'em up, puzzle και πολλά, πολλά άλλα. Και όλα σε τιμές εκ-πλη-κτι-κές!

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ PC



ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΙΣΩΣ ΓΙΝΕΤΕ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ ΤΟΥ ΒΥΖΑΝΤΙΟΥ!



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΣΚΛΗΡΕΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ



ΤΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ

EDITORIAL



Πετάει το PC; Πετάει, πετάει... Αν μάλιστα έχετε φορτωμένο και το νέο Flight Simulator 5.0 της Microsoft, τότε πρέπει να πάρετε και έναν πιλότο για να πετάξει με ασφάλεια. Εδώ που τα λέμε, οι συνθήκες πτήσης στο παιχνίδι αυτό είναι τόσο ρεαλιστικές, που δύσκολα το αποκαλείς "παιχνίδι". Είναι εκπαιδευτικό software για μελλοντικούς πιλότους. Τα δε γραφικά του είναι εκπληκτικά. Οχι μόνον τρέχει σε ανάλυση SuperVGA, αλλά ενσωματώνει φωτορεαλιστικά γραφικά. Πανδαισία! Τώρα, όσον αφορά την ταχύτητα απόκρισης στις κινήσεις του πιλότου, ε, αυτό είναι άλλο θέμα...

Ας αφήσουμε όμως το Special Review, για να πάμε σε κάτι ακόμα πιο special. Μιλάμε για κάτι μεγαλεπήβολο, δεν έχει ξαναγίνει δηλαδή... ΟΛΟΙ οι χάρτες του FlashBack, του εκπληκτικού platform της Delphine, βρίσκονται στο Play the Game αυτού του μήνα, σε μια μοναδική παρουσίαση. Οπου κι αν έχετε κολλήσει, θα ξεκολλήσετε. Γιατί, εκτός από τους χάρτες, υπάρχουν και hints για όλα τα επίπεδα, ιδιαίτερα για το τελευταίο και φαρμακερό...

Οι adventure-άδες θα βρούν την υγειά τους στις σελίδες του φίλου μας του Αντρέα. Το Alone in the Dark, το adventure που απέσπασε φοβερές κριτικές από τα αμερικάνικα περιοδικά, το Gateway II, με το οποίο ο Ανδρέας είναι ξετρελλαμένος (όπως και με τα περισσότερα παιχνίδια της Legend), το RingWorld της Tsunami και το Gobliins 2! Ορεξη νά 'χετε να ξενυχτάτε επάνω από τα monitor!

Α! Μην ξεχάσω. Οσοι από εσάς ενδιαφέρεστε να μάθετε για τα νέα adventures που θα κυκλοφορήσουν σε λίγο, ρίξτε μια ματιά στο Adventure Update. Πιστεύω οτι αξίζει τον κόπο. Μιλάμε για "δυνατούς" τίτλους. Ποιούς; Α, δε σας λέω, όλα κι όλα...

Για τους οπαδούς των παιχνιδιών στρατηγικής, αυτό το μήνα έχουμε κάτι "original". Το Fields of Glory είναι ενα απο τα παιχνίδια που αποτελούν τον ορισμό του Strategy Game. Ιστορικές μάχες την εποχή του Βοναπάρτη, με εσάς να ελέγχετε όχι μόνο το στρατάρχη, αλλά και το διμοιρίτη!

Και είναι ακόμα Νοέμβριος... Φανταστείτε τα Χριστούγεννα τι έχει να γίνει!

Ο Αρχισυντάκτης

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, Σίλια Ράντου , **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Γιάννης Λούλης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γεώργιος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Ματίνα Γιαννοπούλου-Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Θοδωρής Ραπτόπουλος
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Μάζης ΕΠΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 6.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 10.100 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 12.500 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 6.200 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ., Αμερική 12.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1993



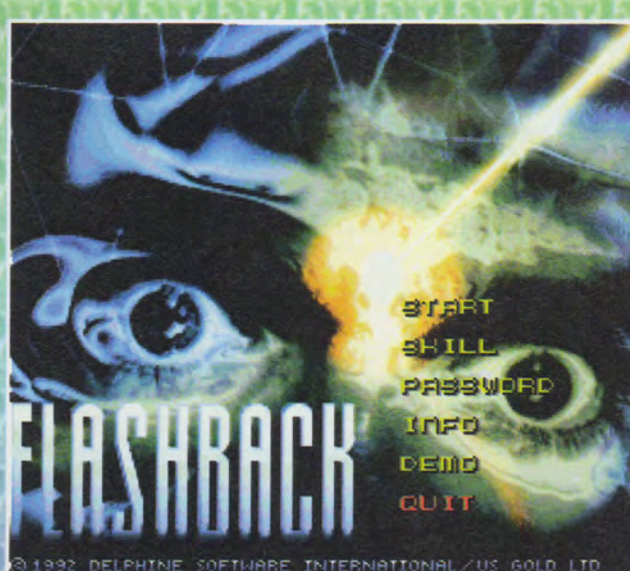
σελ. 10

Microsoft Flight Simulator 5.0:
Ισως το πιο ρεαλιστικό simulation, τόσο, που ξεπερνάει πια τα όρια του παιχνιδιού.

σελ. 16

Alone In The Dark:
Το adventure της Infogrames, με εκπληκτικό σενάριο και γραφικά vector.





σελ. 36

Play The Game: Flashback
Ενα πλήρες οδοιπορικό στο εκπληκτικό platform της Delphine, με όλους τους χάρτες.

VIRGIN: Η ΑΝΕΡΧΟΜΕΝΗ ΔΥΝΑΜΗ

Η Virgin, μετά την τεράστια επιτυχία των Dune 2 και 7th Quest, συνεχίζει ακόμα πιο δυναμικά στο χώρο των PC games. Από τις νέες κυκλοφορίες της διακρίναμε 5 παιχνίδια, τα οποία θα συζητηθούν ιδιαίτερα.

Πρώτο απ' όλα το πασίγνωστο Goal. Το παιχνίδι, συνεχίζοντας την παράδοση των Kick off, μετά την επιτυχημένη του κυκλοφορία στην Amiga, κυκλοφορεί τώρα και σε PC. Ελπίζουμε να είναι επιτυχής, γιατί αν είναι όπως το Kick off 2, δεν θα αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό του πολύ καλού - και στο PC - Sensible Soccer.

Bart vs the world ονομάζεται το platform game με ήρωα το γνωστό Bart Simpson και αναμένεται να "βγάζει" το ίδιο γέλιο όπως και τα προηγούμενα Bart παιχνίδια.Αν και κάπως καθυστερημένα, κυκλοφορεί και το Terminator 2 Judgment day, το οποίο είναι μεταφορά από την ομότιτλη ταινία. Το παιχνίδι θα είναι Beat' em up, με ήρωα φυσικά τον κ. Arnold. Το Alien 3 είναι επίσης μεταφορά από ταινία (και αυτό κυκλοφόρησε αργά). Πρόκειται για arcade, έχει όμως μερικά πολύ τρομακτικά τέρατα, γι' αυτό η Virgin συμβουλεύει "Don't play it alone".

Τέλος, το Mortal Kombat, είναι ένα παιχνίδι που ήδη συζητιέται αρκετά στην Ευρώπη, παρόλο που δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει. Πρόκειται για παιχνίδι τύπου Street Fighter, αλλά με πολύ μεγαλύτερα και ταχύτερα sprites. Είναι ιδιαίτερα σκληρό, ώστε ακόμα και ο γνωστός τραγουδιστής ICE-T έχει εκδηλώσει ενδιαφέρον να το αποκτήσει. Ολα τα παιχνίδια αναμένεται να κυκλοφορήσουν το δίμηνο Νοεμβρίου - Δεκεμβρίου.

ΕΠΑΝΟΔΟΣ ΤΗΣ DOMARK

Η Domark δεν είχε τελευταία κάποιες σημαντικές κυκλοφορίες, πέρα από το AV-8B HARRIER ASSAULT, το οποίο όμως δεν μας έπεισε. Τώρα, όμως, επανέρχεται με κάποιες ενδιαφέρουσες κυκλοφορίες. Η πιο εντυπωσιακή από αυτές είναι το FLIGHT SIM TOOLKIT, το οποίο δεν είναι ένα απλό παιχνίδι. Στην πραγματικότητα, είναι ένα πρόγραμμα σχεδίασης αεροπλάνων για το περιβάλλον Windows. Τα αεροπλάνα, που φτιάχνετε με το πολύ απλό πρόγραμμα σχεδίασης, θα μπορούν στη συνέχεια να πετάξουν σε ένα περιβάλλον παρόμοιο με αυτό του FLIGHT SIMULATOR 4.0.

F1 θα ονομάζεται το racing game της εταιρίας, το οποίο θα είναι περισσότερο arcade παρά simulation, αλλά με καλοσχεδιασμένα γραφικά και ιδιαίτερα γρήγορο. Το INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP MANAGER the world edition θα είναι, όπως λέει και το όνομά του, ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου, όπου εσείς είστε ο προπονητής και συμμετέχετε στο παγκόσμιο κύπελλο. Τέλος, θα κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση του AV-8B HARRIER ASSAULT ειδικά για VESA και Super VGA κάρτες γραφικών, κάτι που υπόσχεται καλύτερα γραφικά - ένα από τα αρνητικά σημεία του αρχικού AV-8B.

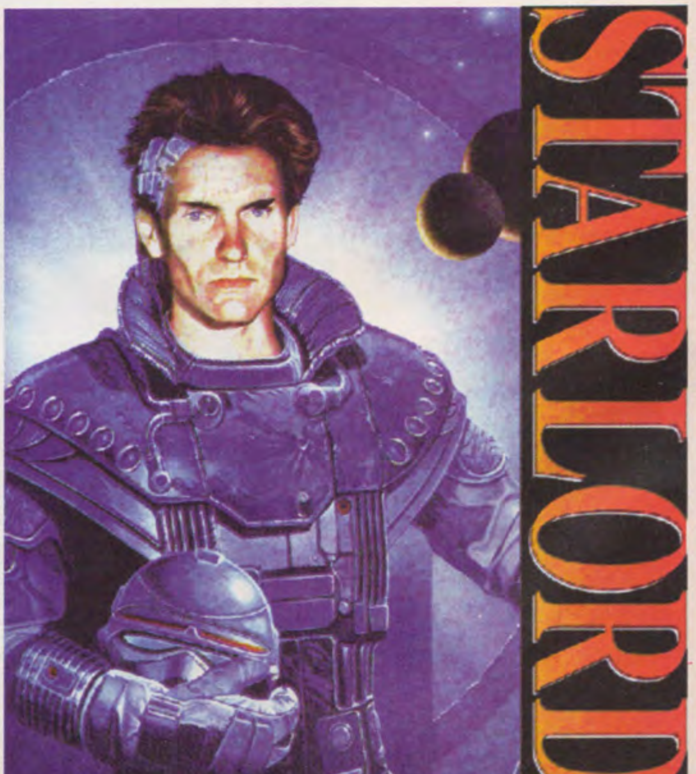
ΤΑ SPACE SIMULATIONS ΕΙΝΑΙ IN

Τους δύο τελευταίους μήνες έχουν ανακοινωθεί πολλά space simulations, γεγονός που δείχνει



ότι αυτό το είδος παρουσιάζει ιδιαίτερη άνθηση. Τέσσερις είναι οι τίτλοι που ξεχωρίζουν, καθώς έχουν έναν κοινό παρονομαστή. Το σενάριο που ακολουθούν βασίζεται σε πάρα πολλά σημεία ίσως στο καλύτερο game όλων των εποχών: το ELITE. Πιο αντιπροσωπευτικό από αυτά είναι το ELITE II. Το FRONTIER ELITE II θα είναι η συνέχεια του πρώτου ELITE, με κάποιες αλλαγές σε επιμέρους στοιχεία.

Η KONAMI υποστηρίζει ότι χρειάστηκαν 5 χρόνια για να φτιαχτεί, γι' αυτό το περιμένουμε



με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η Microprose μπορεί να έχει προβλήματα, όμως δεν την εμποδίζουν να κυκλοφορεί το STARLORD. Μια περιπέτεια στο διάστημα με όλα τα απαραίτητα στοιχεία: εμπόριο, μάχες και διαπραγματεύσεις σε συνδυασμό για να δώσουν ένα επικό παιχνίδι. Το PROTOSTAR είναι η πρόταση της νεοσύστατης εταιρίας TSUNAMI σε αυτόν το χώρο. Εχει ήδη πάρει πολύ καλές κριτικές στο εξωτερικό και από στιγμή σε στιγμή έρχεται και στην ελλάδα. Τέλος, η ORIGIN, όπως έχουμε ξαναπεί, παρουσιάζει το WING COMMANDER PRIVATEER, το οποίο αποτελεί μεν συνέχεια των WING COMMANDER 1 και 2, έχει όμως τα στοιχεία που προαναφέραμε, με αποτέλεσμα να τοποθετείται και αυτό σε αυτή την κατηγορία.

Και τα τέσσερα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα μέσα στο μήνα ή το αργότερο το Δεκέμβριο και στο επόμενο τεύχος θα έχουμε σίγουρα κάποιο ή κάποια από αυτά για review.

ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕ ΤΗ MICROPROSE;

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί από το πρώτο τεύχος, επανερχόμαστε για το θέμα της πώλησης της Microprose. Η Microprose λοιπόν δεν πωλήθηκε στη Spectrum Holobyte, αλλά συγχωνεύθηκε με αυτήν. Ομως η Spectrum Holobyte κατέχει το 60% της εταιρίας, που σημαίνει ότι στην πραγματικότητα αυτή είναι το αφεντικό.

Σύμφωνα όμως με δηλώσεις των εκπροσώπων και της Microprose και της Spectrum Holobyte, κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει και οι δύο εταιρίες συνεργάζονται αρμονικά. Οι λόγοι, οι οποίοι οδήγησαν τη Microprose



σε αυτή τη λύση, ήταν οι οικονομικές δυσχέρειες. Υπήρξαν πολλά παιχνίδια που δεν απέδωσαν τα αναμενόμενα. Για παράδειγμα, το Darklands χρειάστηκε 18 μήνες για να φτιαχτεί και οι πωλήσεις του δεν κάλυψαν τις δαπάνες. Ακόμα και το πολύ καλό Formula One Grand Prix, το οποίο πούλησε περισσότερα από 300.000 αντίτυπα στην Ευρώπη, στην Αμερική δεν έφτασε ούτε το 10% αυτού του αριθμού. Ως συνέπεια έγινε η συγχώνευση, ενώ παράλληλα έγιναν περικοπές στο προσωπικό. Ο αντίκτυπος από όλα αυτά θα είναι να παρουσιαστούν λιγότεροι τίτλοι από τη Microprose την επόμενη χρονιά.

● Το PC Games, επιδιώκοντας να παρουσιάζει ό,τι νεότερο κυκλοφορεί κάθε στιγμή, καταβάλλει μεγάλες προσπάθειες, προκειμένου να βρίσκεται πάντα στην πρώτη γραμμή της επικαιρότητας. Εχουμε ήδη παρουσιάσει από το προηγούμενο τεύχος τα PIRATES GOLD, BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALENGE και SENSIBLE SOCCER. Σε αυτό το τεύχος έχουμε σε review τα BATMAN RETURNS, WING COMMANDER ACADEMY και FIELDS OF GLORY. Τέλος, όπως θα έχετε ήδη δει, το special review του τεύχους είναι αφιερωμένο στο εκπληκτικό FLIGHT SIMULATOR 5.0 της Microsoft, σε πρώτη παρουσίαση για την Ελλάδα – για να ευλογάμε και λίγο τα γένια μας.

● Αν και ακόμα δεν υπάρχει επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας για το νέο INDY 500 της Electronic Arts, οι φήμες για την πολύ καλή ποιότητά του οργιάζουν στο εξωτερικό. Ωστόσο καθυστερεί αρκετά και το γεγονός ότι ο παίκτης θα τρέχει στις oval αμερικανικές πίστες αρχίζει να μη με προδιαθέτει ευνοϊκά.

● Η είδηση της αποχώρησης του Michael Jordan από τα γήπεδα έπεσε σαν κεραυνός εν αιθρία. Αυτό το γεγονός όμως θα δώσει ώθηση στο νέο παιχνίδι της Electronic Arts. Αν θέλετε να γίνετε Jordan στη θέση του Jordan, μπορείτε πολύ εύκολα με το MICHAEL JORDAN IN FLIGHT. Το in flight δείχνει τις εντυπωσιακές εναέριες φιγούρες που κάνει ο Jordan, τις οποίες θα μπορείτε να κάνετε και εσείς στο παιχνίδι. Περιμένουμε με ανυπομονησία αυτό το Basket simulation, γιατί σίγουρα λείπει κάποιο αξιόλογο σε αυτό το είδος.

● Friend or Foe; Τώρα μπορείτε να διαλέξετε. Με το νέο data disk Mig-29 για το Falcon 3.0 μπορείτε να πιλοτάρετε το σοβιετικό αεροσκάφος, ενώ ένας φίλος σας, μέσω modem, θα έχει το F-16 σε μια μοναδική αερομαχία. Ετσι μαζί με το data disk operation Fighting Tiger, το Falcon 3.0 ανανεώνεται εκ των έσω. Και τα δύο data disks κυκλοφορούν και στη χώρα μας.

● Η διαφήμιση του A320 AIRBUS λέει εδώ και μήνες "on final approach to the United States". Ωστόσο, μέχρι τώρα το Airbus δεν έχει προσγειωθεί ούτε στην Αμερική και φυσικά ούτε και στην Ελλάδα. Φαίνεται ότι η Lufthansa αντιμετωπίζει και αυτή παρόμοια προβλήματα καθυστερήσεων όπως και η Ολυμπιακή.

● Φέτος το χειμώνα θα "φορεθούν" πολύ οι εξομοιώσεις υποβρυχίων. Από ό,τι φαίνεται, ο κορεσμός των εταιριών στα πολλά flight simulators τις οδήγησε σε άλλα είδη sims και έτσι φέτος όλες οι μεγάλες εταιρίες θα έχουν από ένα ή και παραπάνω submarine simulators. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλό gaming.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.



Εντυπωσιακά στιγμιότυπα από το νέο Larry 6 της Sierra.

Το περιοδικό πάει από το καλό στο καλύτερο· ήδη βρισκόμαστε στο τρίτο τεύχος, όμως αρκετά προβλήματα παραμένουν. Ετσι και στο προηγούμενο τεύχος, κατά τη διάρκεια του DTP δεν αποφεύχθηκαν ορισμένα σημαντικά ή όχι λάθη. Ξεκινώντας λοιπόν από την παρουσίαση του UNDERWORLD 2, στους χάρτες που δημοσιεύτηκαν, στους τίτλους δεν είναι "Οι χάρτες των οκτώ επιπέδων", αλλά "Οι χάρτες οκτώ επιπέδων", μια και τα επίπεδα είναι συνολικά 38 - 39, όπως εξάλλου γράφουμε στην παρουσίαση του RPG. Στη συνέχεια, στα "χρήσιμα πλήκτρα" το πηδάς δεν είναι με "i" αλλά με "j" (το δέκατο γράμμα του αγγλικού αλφαβήτου και όχι το ένατο). Ετσι, και το πηδάς δεν είναι "SHIFT + I" αλλά "SHIFT + J". Τέλος, από την παρουσίαση του άρθρου κόπηκαν οι δύο φωτογραφίες του φινάλε, που δείχνουν πως τελείωσες το RPG. Αυτές οι φωτογραφίες δημοσιεύονται στο Adventure SOS αυτού του τεύχους.

Μια και μιλάμε για την παρουσίαση του UNDERWORLD 2, ας πούμε και μερικά άλλα. Ενα άλλο περιοδικό του χώρου ξεκίνησε - υποτίθεται - να δημοσιεύει τη λύση του. Γράφω υποτίθεται, γιατί είναι προφανές σε οποιονδήποτε έχει παίξει το εν λόγω RPG ότι δεν πρόκειται για λύση που έχει γράψει κάποιος που έχει παίξει το παιχνίδι, αλλά μετάφραση κάποιου άγνωστου σε μένα κειμένου, ίσως και του hint-book. Για το τελευταίο θα βεβαιωθώ, όταν μου έρθει από την Αμερική, από όπου το έχω παραγγείλει. (Το παρήγγειλα, μολονότι τελείωσα το παιχνίδι, επειδή νομίζω ότι θα αξίζει από πολλές πλευρές.) Ετσι, στη "λύση" αυτή, όλοι οι χάρτες είναι τυπωμένοι στα αγγλικά. Το τονίζω αυτό, γιατί όπως είδατε και στην παρουσίαση του παιχνιδιού στο προηγούμενο τεύχος, το παιχνίδι σού επιτρέπει να σώζεις όποια εικόνα θέλεις με τα πλήκτρα ALT και Q. Ετσι, έχεις τους αυθεντικούς χάρτες του, αν το έχεις παίξει φυσικά. Υπάρχει, όμως, κάτι ακόμη πιο σημαντικό. Στην υποτιθέμενη λύση γράφεται ότι στο Level4 της Britannia ξεκινώντας βρίσκεις το Imp. Οποιος το έχει παίξει, ξέρει ότι αυτό δεν είναι σωστό. Οσο και αν ψάξεις, δεν θα βρεις κανένα Imp. Το Imp αυτό θα εμφανιστεί πολύ αργότερα ΚΑΙ ΜΟΝΟ αφού η Altara από το Killorn Keep σε πληροφορήσει για την ύπαρξή του. Μόνο τότε τα δωμάτια, που αυτό κυκλοφορεί, θα εμφανιστούν στο χρήστη-παίκτη. Αυτό ακριβώς τονίζω και στη σελίδα 12 του προηγούμενου τεύχους, στο χάρτη του Level4 του Castle Britannia, στην παρουσίαση του UNDERWORLD 2. Υπάρχουν και άλλες ελλείψεις στην υποτιθέμενη αυτή λύση, όπως ένα κομμάτι του χάρτη από το Killorn Keep που λείπει και από ένα άλλο, το "Death trap", το οποίο δεν εμφανίζεται στους κανονικούς χάρτες του παιχνιδιού!!! Περισσότερα, όμως, για την ιστορία αυτή στο επόμενο τεύχος, όπου θα μπορέσω να πω με σιγουριά, αν η υποτιθέμενη λύση αποτελεί ή όχι απλή μετάφραση του επίσημου hint-book της εταιρίας, γεγονός το

MYST CD ROM

Ας παραμείνουμε στο χώρο των CD. Το MYST, το adventure που εντυπωσίασε πιο πολύ από οποιοδήποτε άλλο στο καλοκαιρινό Computer Show στην Αμερική, θα κυκλοφορήσει σε λίγο, ίσως και μέσα στις γιορτές, αλλά προσέξτε, μόνο σε CD-ROM για Macintosh παρακαλώ. Βλέπετε, οι Macintosh είναι πολύ διαδομένοι στην Αμερική. Θεωρείται το πιο εκπληκτικό πρόγραμμα που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα και οι ειδικοί το θεωρούν κλάσεις ανώτερο από το THE 7th GUEST!!! Θα το δούμε άραγε και στους IBM συμβατούς;



Gobliins 3.



Quest for Glory: Shadows of Darkness.

οποίο δημιουργεί και νομικά προβλήματα.

■ Στις νέες κυκλοφορίες τώρα. Το LANDS OF LORE δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη. Η προέκδοση που μας έστειλε η εταιρία, αλλά και δύο ακόμη versions - η 1.05 και η 1.11 - έχουν ακόμη σημαντικά bugs, έστω και αν στην τελευταία φαίνεται να έχουν διορθωθεί τα 99% των bugs. Πάντως, το αργότερο μέχρι τις αρχές Δεκεμβρίου αναμένεται να κυκλοφορήσει η κανονική έκδοση του παιχνιδιού, ελεύθερη πλέον από τα διάφορα bugs. Τότε, θα δημοσιεύσουμε και την πλήρη λύση του, όπως κάναμε παλιότερα στο PIXEL με τις λύσεις των EYE OF BEHOLDER 3 και ULTIMA UNDERWORLD 1.

■ Ηρθε στην Ελλάδα - ειλικρινά δεν ξέρω από ποια εταιρία, αλλά το είδα πρωτότυπο σε ένα μαγαζί - το CRUSADERS OF THE DARK SERVANT. Είναι το τελευταίο επεισόδιο στην περίφημη σειρά των WIZARDY της Sir-Tech και θεωρείται από τα πιο αντιπροσωπευτικά RPG που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα. Οσοι είστε φίλοι του είδους, ψάξτε να το βρείτε οπωσδήποτε. Πρόκειται για το RPG με τη διαμόρφωση χαρακτήρων.





Θαυμάσια γραφικά και στο νέο INCA 2.

■ Επιτέλους, εμφανίστηκαν στον ξένο ειδικό Τύπο οι πρώτες διαφημίσεις της Sierra, με τα καινούρια της adventures, τα οποία θα κυκλοφορήσει η εταιρία μέχρι τις γιορτές των Χριστουγέννων - Πρωτοχρονιάς. Ετοιμαστείτε λοιπόν να υποδεχτείτε τα GABRIEL KNIGHT, POLICE QUEST4, QUEST FOR GLORY: SHADOWS OF DARKNESS.

■ Το STAR TREK: JUDGMENT RITES της Interplay, για το οποίο γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος, θα κυκλοφορήσει σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας μέχρι τις γιορτές.

■ Ηρθε στα χέρια μου μία προέκδοση του RETURN OF THE ZORK, το οποίο επίσης αναμένεται να κυκλοφορήσει μέχρι τις γιορτές. Περιέχει εξ ολοκλήρου digitized οθόνες και speech. Ακούγεται και είναι άκρως εντυπωσιακό, προσωπικά όμως προτιμώ τα "ζωγραφιστά" γραφικά. Adventures θέλω να παίξω και όχι να βλέπω κινηματογραφικές ταινίες.

■ Μέχρι τις γιορτές θα έχουν κυκλοφορήσει και τα COMPANION OF XANTH της Legend με το καινούριο interface της εταιρίας και το SIMON THE SORCERER της Infocom με ένα user interface ακριβώς όπως αυτό της Lucasfilm.

■ Είναι σχεδόν έτοιμο και το STONEKEEP της Interplay, ένα fantasy RPG, το οποίο μέχρι στιγμής έχουν υμνήσει οι ειδικοί στην Αμερική. Χρησιμοποιεί πρωτοποριακό interface και digitized εικόνες για όλους τους χαρακτήρες και τα τέρατα!!! Το τελευταίο ακούγεται απίθανο, αλλά όλα τα τέρατα έχουν "φτιαχτεί" με ποικίλες κατασκευές και τεχνικές και έχουν βιντεοσκοπηθεί!!! Υπολογίζεται να κυκλοφορήσει μέχρι τις γιορτές.

ALONE IN THE DARK 2

Η Infogrames ετοιμάζει ήδη το ALONE IN THE DARK 2, μετά τη μοναδική επιτυχία που είχε το πρώτο της σειράς και το οποίο παρουσιάζουμε επιτέλους στο τεύχος αυτό

■ Οσοι είστε κάτοχοι CD, ετοιμαστείτε να υποδεχτείτε ένα εκπληκτικό adventure, για το οποίο οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι δεν θα κυκλοφορήσει σε δισκέτες. Πρόκειται για το LABYRINTH OF TIME της Electronic Arts. Βασίζεται στην ελληνική μυθολογία με το Μίνωα και το Δαίδαλο! Οι πρώτες εικόνες, που είδα, δείχνουν κάτι το εκπληκτικό και θα είναι πραγματικά κρίμα, αν δεν βγει και σε απλό format για drives 1.44 ή 1.2, αλλά μείνει μόνο σε CD. Πάντως, νομίζω ότι είναι καιρός να αγοράσουμε CD διπλής ταχύτητας. ■



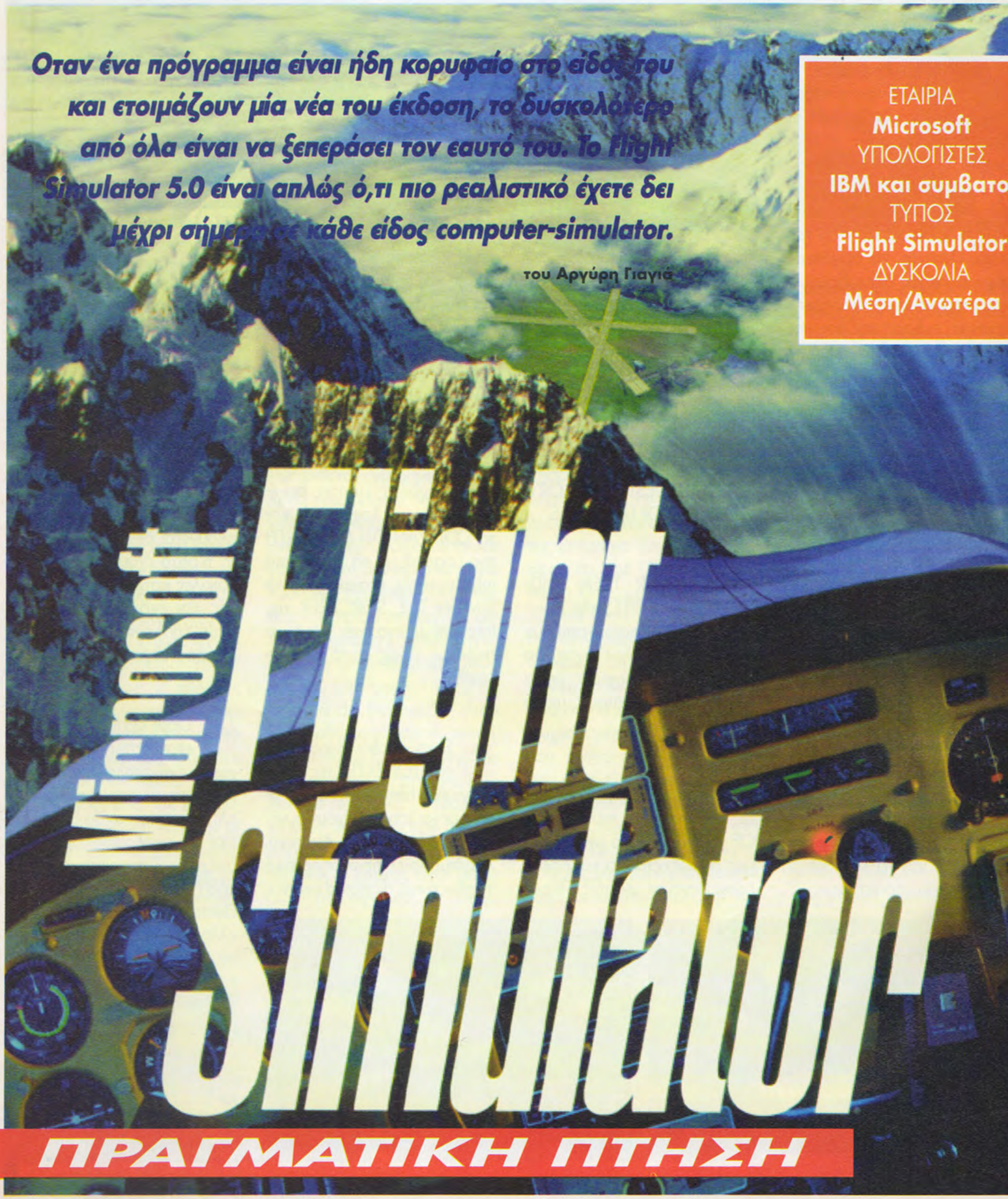


Police Quest 4.

SPECIAL review

Microsoft Flight Simulator

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΠΤΗΣΗ



Οταν ένα πρόγραμμα είναι ήδη κορυφαίο στο είδος του και ετοιμάζουν μία νέα του έκδοση, το δυσκολότερο από όλα είναι να ξεπεράσει τον εαυτό του. Το Flight Simulator 5.0 είναι απλώς ό,τι πιο ρεαλιστικό έχετε δει μέχρι σήμερα σε κάθε είδος computer-simulator.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microsoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Flight Simulator
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα



Ολες σχεδόν οι λειτουργίες και τα views ενεργά στην οθόνη.



Πλαϊνή όψη του Sopwith Camel.

Η μεγάλη εξέλιξη των προσωπικών υπολογιστών τα τελευταία χρόνια αποτελεί αναμφισβήτητο γεγονός. Επεξεργαστές με δυνατότητα για εκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο. Κάρτες γραφικών με επιταχυντές και εκατομμύρια χρώματα. Κάρτες ήχου με υψηλή ποιότητα μέχρι CD. Ολα αυτά συνθέτουν έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή με πολύ μεγάλες δυνατότητες. Τα μόνα, όμως, προγράμματα στα οποία μέχρι στιγμής δείχνουν τις δυνατότητες αυτές είναι τα παιχνίδια και ιδίως τα Flight Simulators. Ετσι, μέχρι σήμερα έχουμε κάποια πολύ καλά δείγματα και στον τομέα των γραφικών (Strike Commander, Commanche: Maximum Overkill) αλλά και γενικότερα στο θέμα της εξομοίωσης (Falcon 3.0, Tornado).

Ομως, σε όλα αυτά τα Flight Simulators που έχουμε δει μέχρι τώρα, όσο καλά γραφικά ή καλό ήχο και αν είχαν, και γενικά όσο ρεαλιστικά και αν ήταν, δεν "έπειθαν" τον παίκτη ότι πραγματικά πετά σε ένα αεροπλάνο. Σε αυτό συντελούν πολλοί λόγοι. Τα γραφικά, όσο καλά και αν είναι, δεν παύουν να είναι σχεδιασμένα από υπολογιστή. Ο ήχος, που παράγεται με την ίδια μέθοδο, σπάνια πλησιάζει έστω τον υπόκωφο ήχο των αεριωθουμένων ή των ελικοφόρων. Ετσι, όσο ρεαλιστικό και αν είναι το παιχνίδι, οι δευτερογενείς παράγοντες που το συνθέτουν δεν του επιτρέπουν να αγγίξει το τέλειο. Ολα αυτά, όμως, ανήκουν στο παρελθόν, καθώς τώρα κυκλοφόρησε το Flight Simulator 5.0 της Microsoft. Οπως θα δείτε και εσείς, πρόκειται για ό,τι πιο ρεαλιστικό έχετε δει μέχρι τώρα σε οποιοδήποτε επίπεδο εξομοιωτή.

Ας κάνουμε όμως μία μικρή αναδρομή. Το Flight Simulator της Microsoft ήταν το πρώτο ίσως πρόγραμμα του είδους και από αυτό δημιουργήθηκε και η κατηγορία Flight Simulators. Η πρώτη του έκδοση κυκλοφόρησε μαζί με τα πρώτα PC της IBM και τότε το βαρετό για πολλούς Flight Simulator αποτελούσε τη μόνη πηγή διασκέδασης. Με την εξέλιξη των προσωπικών υπολογιστών αναβαθμίστηκε ανάλογα και το Flight Simulator, μολονότι η Microsoft είχε ρίξει το βάρος της στο επαγγελματικό software. Η τελευταία έκδοση (4.0) είχε κυκλοφορήσει πριν από αρκετά χρόνια και έκτοτε, από τα αργά XT με τις EGA κάρτες γραφικών και το speaker, έχουμε περάσει στα ταχύτατα 486, με τις super VGA και XGA και με ήχο ποιότητας CD. Ετσι, όσοι ακόμα φανατικοί ασχολούνταν με Flight Simulator 4.0, μπορεί να είχαν κατά καιρούς αρκετό νέο υλικό, καθώς κυκλοφόρησαν πολλά data disks, ωστόσο κοιτούσαν με δέος τα υπόλοιπα αντίστοιχα προγράμματα της αγοράς, των οποίων η ποιότητα σε όλους τους τομείς είχε βελτιωθεί κατακόρυφα. Ηρθε όμως και γι' αυτούς η ώρα της δικαίωσης. Το Flight Simulator 5.0 είναι εδώ, έτοιμο να ανταγωνιστεί σε οποιονδήποτε τομέα οποιονδήποτε αντίπαλο.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Το Flight Simulator 5.0 διατίθεται σε δύο high density δισκέτες 1.44 και φυσικά χρειάζεται εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο, στον οποίο θα καταλάβει περίπου 8 Mbytes μετά την αποσυμπίεση. Εσείς θα δηλώσετε απλώς τον τύπο του mouse, του πληκτρολογίου, καθώς και σε ποια ανάλυση θέλετε να παίξετε το παιχνίδι. Το τελευταίο είναι και το πιο σημαντικό. Υπάρχουν οι αναλύσεις EGA 650x350 16 χρώματα, VGA 320x400 256 χρώματα και SVGA 640x400 256 χρώματα. Και ενώ οι δύο πρώτες δεν παρουσιάζουν κάτι διαφορετικό από αυτά που είχατε δει μέχρι τώρα, η τρίτη επιλογή θα σας δώσει τα εκπληκτικά photo-realistic γραφικά. Φυσικά, θα πρέπει η κάρτα σας να έχει τουλάχιστον 512 Kbytes Video RAM και να είναι συμβατή με μία από τις μάρκες ATI VGA wonder +/XL, Video 7, Tseng 4000, Trident 8900,

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ FLIGHT SIMULATOR 5.0



1. Ταχύτητα
2. Τεχνητός ορίζοντας
3. Υψόμετρο
4. Οριζόντια απόκλιση
5. Πυξίδα και ένδειξη πορείας
6. Ποσοστό ανύψωσης ή βύθισης
7. COM Radio
8. NAV1 Radio
9. NAV2 Radio
10. Μετρητής αποστάσεων 1
11. Μετρητής αποστάσεων 2
12. Αυτόματη ανεύρεση πορείας
13. Ενδειξη σήματος για τα ραντάρ των αεροδρομίων
14. Ενδειξη πορείας
15. Ενδείξεις
16. Ευθυγράμμιση με αεροδρόμιο
17. Ευθυγράμμιση με αεροδρόμιο
18. Ποσοστό Zoom
19. Ενδειξη φώτων
20. Ενδειξη Strobe
21. Ενδειξη Αυτόματου Πιλότου
22. Εξωτερική θερμοκρασία
23. Ρολόι
24. Ταχύτητα προγράμματος
25. Ενδειξη τροχών
26. Γωνία flaps
27. Ενδειξη στροφής
28. Ενδειξη ανύψωσης/ βύθισης
29. Ενδειξη στροφής rudder
30. Ενδειξη Trim
31. Αριστερή δεξαμενή καυσίμων
32. Δεξιά δεξαμενή καυσίμων
33. Θερμοκρασία λαδιών
34. Πίεση λαδιών
35. Θερμοκρασία καυσίμων
36. Πίεση καυσίμων
37. Στροφές κινητήρα
38. Χειρισμός ώθησης
39. Χειρισμός έλικα
40. Χειρισμός μείγματος καυσίμων
41. Θερμοκρασία καρμπυρατέρ
42. Ρύθμιση λειτουργίας μηχανών

Paradise SVGA, S3 86C911, Cirrus logic 542X, Trident 8900 Alternate ή Vesa 1.2 Compatible. Αφού γίνει και αυτή η επιλογή, είστε έτοιμοι να αρχίσετε τις πτήσεις. Ωστόσο, επειδή και πάλι η πρώτη εικόνα που θα πάρετε δεν είναι πλήρως ικανοποιητική, θα σας δώσω κάποια tips, τα οποία πρέπει να κάνετε προτού ξεκινήσετε.

Από την επιλογή preferences του μενού options επιλέξτε display. Εάν έχετε γρήγορο υπολογιστή (486 και άνω) και θέλετε ποιοτική εικόνα, ενεργοποιήστε και τις 11 options, που θα βρείτε στο δεύτερο μισό της οθόνης. Επίσης, δώστε High/Slow στο Image Quality/speed και τα υπόλοιπα αφήστε τα όπως έχουν, καθώς δεν παίζουν σημαντικό ρόλο στην εικόνα. Επίσης, στην option Instrument δώστε Panel Display Photorealistic. Φυσικά, εάν δεν διαθέτετε 486 και άνω, θα παρατηρήσετε ότι μετά από όλα αυτά το πρόγραμμα παρουσιάζει αισθητή μείωση ταχύτητας. Ετσι, θα πρέπει να δηλώσετε τα περισσότερα από τα παραπάνω ακριβώς αντίθετα, χάνοντας σε ποιότητα, κερδίζοντας ωστόσο σε ταχύτητα.

Ποιο είναι όμως το αποτέλεσμα μετά και από αυτές τις τροποποιήσεις; Τα επίθετα εκπληκτικό, φανταστικό ή ρεαλιστικό δεν μπορούν να το περιγράψουν. Θα πούμε μονάχα τη λέξη ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ, στην οποία συμπεριλαμβάνονται όλα τα θετικά σχόλια που θα μπορούσαμε να σκεφτούμε. Οι υπεύθυνοι της Microsoft κατάλαβαν ότι, όσο καλά και αν αντιγράψεις, κάτι δεν μπορείς να το αντιγράψεις, έτσι ώστε ποτέ να μην είναι όμοιο με το πραγματικό. Γι' αυτό, η εικόνα που βλέ-

πετε δεν έχει δημιουργηθεί από κάποιον υπολογιστή και απλώς είναι η φωτογραφία του πραγματικού. Αυτό ισχύει σε πολλά σημεία του Flight Simulator, αρχίζοντας από το cockpit.

Ο πίνακας οργάνων και των τεσσάρων αεροπλάνων, τον οποίο διαθέτει το πρόγραμμα, έχει φωτογραφηθεί και αποτυπωθεί με μεγάλη φυσικότητα. Φυσικά, οι ενδείξεις των οργάνων είναι computer-graphics, όμως αυτό δεν μειώνει σε τίποτα το γενικό σύνολο. Οσον αφορά στο εξωτερικό περιβάλλον, η βελτίωση είναι και εδώ οφθαλμοφανής. Ξεχάστε τα εδάφη που μοιάζουν με ερήμους. Τώρα, παντού υπάρχουν πολύχρωμα εδάφη (συνήθως τετραγωνισμένα χωράφια) με δρόμους, ποτάμια και πολλά άλλα. Το αρνητικό είναι ότι σπάνια θα συναντήσετε κάποιο βουνό, αλλά αυτό οφείλεται στην πολύ μεγάλη έκταση εδάφους, που καλύπτει το παιχνίδι (σχεδόν όλη τη Γη). Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, τα photo-realistic γραφικά δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν για όλες τις περιοχές εδάφους. Ετσι, μπορείτε να απολαύσετε photo-realistic γραφικά μόνο στην περιοχή γύρω από το Chicago Meigs - Runway 36.

Παράλληλα με το Flight Simulator 5.0, κυκλοφόρησαν data disks για τη Νέα Υόρκη και το Παρίσι, ενώ σύντομα θα κυκλοφορήσουν . Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι και τα υπόλοιπα αεροδρόμια - πόλεις δεν έχουν καλά graphics. Αντιθέτως, κυμαίνονται και αυτά στο επίπεδο του υπόλοιπου προγράμματος και μάλιστα υπάρχουν πάρα πολλά από αυτά. Ενδεικτικά, μπορούμε να αναφέρουμε: Σικάγο - 8 αεροδρόμια, Νέα Υόρκη - 10, Σαν Φραντζίσκο - 10, Λος Αντζελες - 6, Σιάτλ - 6, Παρίσι - 6 και Μόναχο - 6. Θα μπορούσαμε



Απολαύστε φωτορεαλιστικά γραφικά...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τα λόγια αδικούν το πρόγραμμα. Σύντομα θα γίνει το status quo της κατηγορίας του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

95%


Σούρουπο με αναμενόμενη θύελλα στο Σαν Φραντζίσκο



Cessna εν πτήσει στα προάστια.



Το cockpit του ανεμοπλάνου.

ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

ΠΛΟΗΓΗΣΗ		**ΩΘΗΣΗ**	
Αριστερά	4 (αριθμητικό)	Μικρή αύξηση	9 (αριθμητικό) / F3
Δεξιά	6 (αριθμητικό)	Μικρή μείωση	3 (αριθμητικό) / F2
Κεντράρισμα	5 (αριθμητικό)	Κλείσιμο	F1
Πάνω	2 (αριθμητικό)	Μέγιστη	F4
Κάτω	8 (αριθμητικό)	**ΔΙΑΦΟΡΑ**	
Πάνω (μικρότερη		View 1	[
διαδρομή)	1 (αριθμητικό)	View 2	]
Κάτω (μικρότερη		Χάρτης	NumLock
διαδρομή)	7 (αριθμητικό)	Zoom In	+
Rudder αριστερά	0 (αριθμητικό)	Zoom Out	-
Rudder δεξιά	Enter (αριθμητικό)	Αυτόματη	
FLAPS		προσγείωση	X
0°	F5	Τροχοί πάνω/ κάτω	G
10°	F6	Φρένα	.
30°	F7	Φώτα	L
40°	F8	Αυτόματος πιλότος	Z

να αναφέρουμε αρκετά ακόμα σχετικά με τα graphics του Flight Simulator 5.0, αλλά ας αφήσουμε καλύτερα τις εικόνες να "μιλήσουν" μόνες τους, γιατί σε αυτήν την περίπτωση αξίζουν περισσότερο από ό,τι χίλιες λέξεις. Δεύτερη μεγάλη βελτίωση του προγράμματος είναι ο ήχος του. Ισως να μη φτάνει στο επίπεδο των γραφικών, αλλά και πάλι είναι ο καλύτερος που έχουμε ακούσει. Σε Soundblaster Pro, όπου έγινε η δοκιμή, η ποιότητα ήταν υψηλή. Μπορούσες να ακούσεις καθαρά το κροτάλισμα του έλικα του Cessna, τον υπόκωφο ήχο της τουρμπίνας του Learjet και γενικά όλους τους άλλους ήχους (κλείσιμο - άνοιγμα τροχών κ.λπ.).

Ο ήχος και τα γραφικά του Flight Simulator 5.0 είναι τα δύο βασικά συστατικά, τα οποία σού δίνουν πραγματική αίσθηση πτήσης. Εάν διαθέτετε και τον κατάλληλο εξοπλισμό (joysticks, thrust-sticks, pedals), θα βρεθείτε πραγματικά στα ουράνια.

Ας ξαναπροσγειωθούμε, για να δούμε και τα options του νέου Flight Simulator. Σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση, το μόνο που έχει αφαιρεθεί είναι η δυνατότητα τροποποίησης των αεροπλάνων. Υπάρχουν όμως πολλές νέες δυνατότητες. Κατ' αρχάς, τα διαθέσιμα αεροπλάνα είναι τέσσερα. Το Cessna Skylane RG R182 είναι μονοκινητήριο ελικοφόρο, τετραθέσιο και, ίσως, το καλύτερο για τους αρχάριους πιλότους. Το Learjet 35A είναι δικινητήριο αεριωθούμενο, για γρήγορα και άνετα ταξίδια, χαρακτηριστικά που το έχουν κάνει πολύ δημοφιλές στους επιχειρηματίες. Το Schweizer 2-32 είναι διθέσιο ανεμοπλάνο για πολύ έμπειρους πιλότους, που μπορούν να κινούνται μόνο με τα ρεύματα του αέρα. Τέλος, το Sopwith Camel είναι ιδιαίτερα γνωστό στους φίλους των εξομοιώσεων, καθώς υπάρχει σε πολλά αντίστοιχα προγράμματα. Κατασκευάστηκε το 1917 και κατέστρεψε 1.300 εχθρικά αεροσκάφη στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, αλλά δυστυχώς η μεταφορά του στο Flight Simulator 5.0 δεν είναι ιδιαίτερα επιτυχής. Κάθε αεροσκάφος διαθέτει τα δικά του όργανα και τις δικές του λειτουργίες και ανάλογα αλλάζει και η πτητική του συμπεριφορά. Οπως προαναφέραμε, υπάρχουν 52 αεροδρόμια σε 7 διαφορετικές πόλεις, τα οποία συνδυαζόμενα με τα τέσσερα αεροπλάνα μάς δίνουν μεγάλο συνδυασμό πτήσεων. Υπάρχουν, όμως, 24 ήδη έτοιμα situations, τα οποία μπορείτε να φορτώσετε. Πολύ ενδιαφέροντα είναι τα Bridges and Towers, Dusk flight - Chicago, Nimitz και Walls in the sky. Φυσικά, μπορείτε να δημιουργήσετε και τα δικά σας situations, τα οποία μπορείτε να σώσετε με μεγάλο τίτλο ή και ολόκληρο κείμενο ως περιγραφή. Στο situation σώζονται επίσης τα views που ισχύουν και όλες οι παράμετροι που έχετε ορίσει.

Το views είναι το δεύτερο μενού του προγράμματος και το οποίο διαθέτει πάρα πολλές επιλογές. Ετσι, υπάρχει η δυνατότητα ταυτόχρονης εμφάνισης τριών ενεργών παραθύρων (view1, view2 και χάρτης), στα οποία μπορούμε να έχουμε ό,τι εικόνα θέλουμε (cockpit, spot, tower, track). Επίσης, μπορούμε να αλλάξουμε το set των οργάνων που θα βλέπουμε, ενώ όλα τα windows-views μπορούν να μετακινηθούν και να αλλάξουν μέγεθος. Ολα αυτά μάς δίνουν εντυπωσιακό



Πτήση σε τεχνητό Landscape.



Ασκηση πλοήγησης στο Golden Gate Bridge.

αποτέλεσμα, αλλά το σημαντικό είναι ότι όλα μπορούν να προσαρμοστούν στις δικές μας προτιμήσεις. Οπως ίσως έχετε καταλάβει, το Flight Simulator 5.0 διαθέτει ένα windows-line περιβάλλον με pull-down menus και εκτενή χρήση του ποντικιού. Εκτός από τα μενού options και views, υπάρχουν τα WORLD με τις επιλογές slow, Airports, set location, time, season και weather, SIM με επιλογές τον ήχο, το crash detection, το simulation speed, το smoke system και γενικά το ρεαλισμό, NAV/COM με όλες τις παραμέτρους που αφορούν στα communications και το Navigation και, τέλος, SCENERY, από όπου φορτώνουμε νέα scenery (θα υπάρχουν στα data-snenery-disks, που προαναφέραμε). Ολα τα παραπάνω συνθέτουν το περιβάλλον και την ατμόσφαιρα του Flight Simulator 5.0. Ας δούμε και ορισμένες νέες λειτουργίες, που περιλαμβάνονται στη νέα έκδοση και παρουσιάζονται για πρώτη φορά:

Quick Practice. Το νέο Flight Simulator έχει δώσει μεγάλη προσοχή στους αρχάριους χρήστες και έχει ενσωματώσει πολλές λειτουργίες γι' αυτούς. Η πρώτη από αυτές είναι το Quick Practice. Πρόκειται για τέσσερα βασικά μαθήματα (μία απογείωση και τρεις προσγειώσεις), τα οποία θα σας βοηθήσουν να αποκτήσετε κάποια εξοικείωση με το πρόγραμμα. Στο τέλος κάθε μαθήματος εμφανίζονται δύο graphs με τη διακύμανση της ταχύτητάς σας και του υψομέτρου.

Flight Instruction. Αφού τελειώσουμε τα τέσσερα βασικά μαθήματα, μπορούμε να προχωρήσουμε σε δυσκολότερα. Υπάρχουν τρεις κατηγορίες: Η basic με 10 μαθήματα, η Advanced με 8 μαθήματα και η Aerobatic με 7 μαθήματα. Εχοντας αυξανόμενη δυσκολία, μπορούμε να κάνουμε διαδοχικά το ένα μάθημα μετά το άλλο αυτόματα. Επειδή όμως τώρα μπαίνουμε στα βαθιά νερά, καλό είναι να έχουμε και ένα δάσκαλο να μας δείχνει. Ετσι, εάν θέλουμε, μπορούμε πρώτα να παρακολουθήσουμε την άσκηση-μάθημα ολοκληρωμένη από τον εκπαιδευτή και στη συνέχεια να την επαναλάβουμε και εμείς. Στο τέλος, υπάρχουν και εδώ τα graphs, καθώς και τα θετικά ή τα αρνητικά σχόλια του εκπαιδευτή.

Land me. Ολοι ξέρουμε ότι η προσγείωση είναι ίσως το πιο δύσκολο σημείο μίας πτήσης. Ετσι, εάν μετά από όλα τα μαθήματα έχετε ακόμη προβλήματα με τις προσγειώσεις, ο υπολογιστής θα αναλάβει να την εκτελέσει αυτός για σας.

Instant Replay. Επιλογή, η οποία όλο και συχνότερα εμφανίζεται στους εξομοιωτές πτήσης. Μάθετε από τα λάθη, παρακολουθώντας τα τελευταία στάδια της πτήσης και δείτε τι έγινε λάθος.

Video Recorder. Επειδή όμως το replay διαρκεί πολύ λίγο, μπορείτε να κινηματογραφήσετε και όλη την πτήση από αυτήν την επιλογή. Υπάρχει και η δυνατότητα να σώσετε το video, που έχετε "τραβήξει". Το πρόγραμμα προσφέρει αρκετά ήδη έτοιμα, τα οποία μπορείτε να παρακολουθήσετε.

Entertaiment. Διασκέδαση με τον τρόπο που την εννοεί η Microsoft. Με το dual-player mode μπορείτε να συνδεθείτε σειριακά ή μέσω modem με έναν άλλο φίλο σας και να πετάξετε μαζί. Στο formation flying ακολουθείτε ένα σμήνος στους ελιγμούς που κάνει. Στο crop duster ψεκάζετε ένα χωράφι με φαρμακευτικό υγρό (εδώ τηρείτε και score). Τέλος, στο EFIS Navigation Challenge κάνετε τέσσερις πολύ δύσκολες προσγειώσεις με ομίχλη, θύελλα και σκοτάδι σε διεθνή αεροδρόμια. Το Flight Simulator 5.0 περιέχει πάρα πολλές ακόμα options, οι οποίες όμως θα ήταν αδύνατο να καλυφθούν ακόμα και σε ένα special review. Ωστόσο, το πάρα πολύ καλό manual των 300 σελίδων θα σας τα εξηγήσει όλα πολύ αναλυτικά. Και για να καταλάβετε πόσο καλή δουλειά έχει γίνει, αρκεί να ρίξετε απλώς μία ματιά στους χάρτες και τα αεροδρόμια, που παρουσιάζονται εκτεταμένα.

Ισως θα προσέξατε ότι πουθενά στο άρθρο δεν χρησιμοποιείται η λέξη παιχνίδι για το Flight Simulator 5.0, αλλά η λέξη πρόγραμμα. Πραγματικά, έτσι πρέπει να αντιμετωπίζεται, γιατί όταν υπάρχει τόσο μεγάλη προσέγγιση της πραγματικότητας, ξεφεύγει πλέον από το πλαίσιο του παιχνιδιού. Αλλωστε, δεν θα μπορούσε να θεωρηθεί παιχνίδι, μια και έχει ελάχιστα σημεία τα οποία θα μπορούσαν να το χαρακτηρίσουν έτσι. Το Flight Simulator 5.0, όμως, δεν θέλει να διεκδικήσει τέτοιες δάφνες. Απλώς, προσπαθεί και καταφέρνει στο έπακρο να είναι ό,τι πιο ρεαλιστικό έχετε δει μέχρι τώρα. Απευθύνεται από τους πολύ αρχάριους πιλότους μέχρι τους πολύ έμπειρους, καθώς σίγουρα έχει πολλά να δώσει και στους δύο. Αν, λοιπόν, θέλετε να αρχίσετε μαθήματα για το δίπλωμα πιλότου της Ανεμολέσχης Αθηνών, το Flight Simulator 5.0 θα σας απαλλάξει από πολλά θεωρητικά αλλά και πρακτικά μαθήματα.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

8038SX ή ανώτερο.
640 K της βασικής μνήμης.
Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 8 MB.
Υποστηρίζει γραφικά VGA, EGA, SVGA.
2 δισκέτες των 1.44". Μας το έδωσε η Greek Software.



Τα γραφικά στη Νέα Υόρκη είναι αρκετά καλά και χωρίς το αντίστοιχο data disk.

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ALONE IN THE DARK

Για τον εκπληκτικό H.P. Lovecraft αναφερθήκαμε και στο προηγούμενο τεύχος, κατά την παρουσίαση του Shadow of the Comet. Γεννήθηκε το 1989 και πέθανε σε ηλικία μόλις 48 ετών, σχεδόν άγνωστος. Μετά το θάνατό του όμως βρήκε τη θέση που του άρμοζε στην παγκόσμια λογοτεχνία, ιδιαίτερα στο χώρο του φανταστικού διηγήματος. Θεωρείται ισάξιος του Πόε ως προς την ατμόσφαιρα τρόμου που καθιέρωσε με τα έργα του, η μεγάλη όμως καινοτομία του ήταν ακριβώς η ανάπτυξη της μυθολογίας των Cthulhu.

Προκαταβολικά διευκρινίζω ότι το ALONE IN THE DARK ξεχωρίζει από όλες τις άλλες ανάλογες προσπάθειες που έχουν γίνει μέχρι τώρα, επειδή ακριβώς οι σχεδιαστές του κατάφεραν να αποδώσουν με εκπληκτικό τρόπο τα βασικά στοιχεία για τα οποία διακρίνονται τα έργα του H.P. Lovecraft. To ALONE IN THE DARK είναι ένα γνήσιο horror adventure, από τα δύο-τρία καλύτερα του είδους που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα στο χώρο των συμβατών. Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ξεκινώντας την περιπέτεια μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε δύο ήρωες, έναν άντρα ή μία γυναίκα. Ως άντρας είσαι ο Edward Carnby, ένας ιδιωτικός ντεντέκτιβ, ο οποίος προσλαμβάνεται από την ιδιοκτήτρια καταστήματος με αντίκες για να καταγράψει τα πολύτιμα υπάρχοντα μιας έπαυλης, η οποία ονομάζεται Derceto. Ιδιοκτήτης της έπαυλης είναι ο Jeremy Hartwood, ο οποίος αυτοκτόνησε πρόσφατα, στη σοφίτα. Η ιδιοκτήτρια του καταστήματος ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για το πολύτιμο πιάνο που υπάρχει στην έπαυλη αυτή. Ως γυναίκα είσαι η Emily Hartwood, ανιψιά του αυτόχειρα, και μαθαίνεις για το θάνατο του θείου σου από τον οικογενειακό σας δικηγόρο. Απορρίπτεις αμέσως την πρότασή του να πουλήσετε την έπαυλη. Θυμούμενη τόσο πολλά πράγματα σχετικά με το σπίτι, τις απόκοσμες ιστορίες, αλλά και πολλά από τα μυστικά που έκρυβαν οι διάφοροι χώροι του, αποφασίζεις να εξερευνήσεις την έπαυλη. Θυμάσαι μια κρύπτη που είχε το πιάνο στη σοφίτα. Ισως ο θείος σου έχει κρύψει εκεί κάποιο σημείωμα, στο οποίο εξηγεί το θάνατό του.

Οποιον χαρακτήρα και αν διαλέξεις, η περιπέτεια ξεκινά μετά από μια όμορφη εισαγωγή, ενώ εσύ βρίσκεσαι στη σοφίτα. Ο χρόνος που έχεις στη διάθεσή σου, προτού ζήσεις από κοντά τι σημαίνει τρόμος, είναι ελάχιστος. Γι' αυτό σκέψου γρήγορα και δράσε, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

Το ALONE IN THE DARK είναι ένα γνήσιο horror adventure, βασισμένο και αυτό στη μυθολογία των Cthulhu και στα κάμενα του H.P. Lovecraft. Εδώ όμως όλα κυμαίνονται σε πολύ καλύτερα επίπεδα. Ενα από τα μεγαλύτερα αμερικανικά περιοδικά το ανέδειξε ως το υπ' αριθμόν 1 παιχνίδι της χρονιάς! Αν είχε προσεχτεί περισσότερο ο χειρισμός του και η γραφική απόδοση, θα συμφωνούσα και εγώ απόλυτα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη



Διασχίζοντας τα pillars



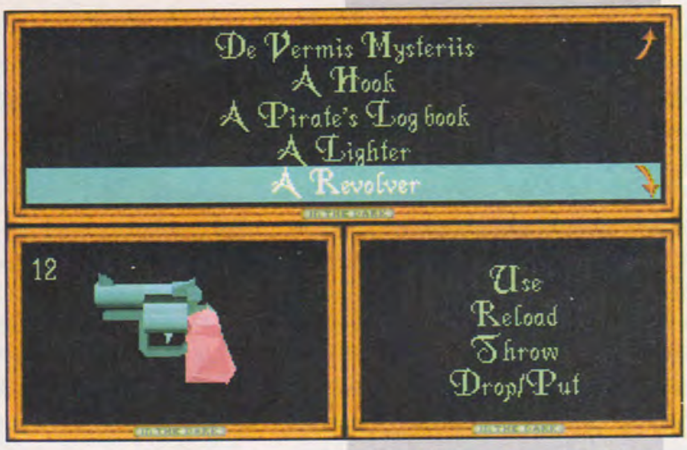
Με το τέρας της βιβλιοθήκης.

ADVENTURE
REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η έπαυλη Derceto κρύβει μια σειρά απόκοσμων μυστικών, τα οποία σιγά-σιγά πρέπει να ξεδιαλύνεις. Οι μύθοι αναφέρουν ότι κάποια κατάρα ή διαβολική δύναμη κρύβονται πίσω από τους τοίχους!! Φυσικά, δεν μπορώ να σας αποκαλύψω ποια είναι η αληθινή ιστορία του Jeremy Hartwood. Αναζητήστε όμως τα ημερολόγια και τα γράμματα του Jeremy, γιατί θα σας διαφωτίσουν για το τι πραγματικά συμβαίνει στο σπίτι αυτό. Διαβάστε το περίφημο βιβλίο του Boleskine (όπου Cthulhu και αυτός, ο πρώτος ερευνητής), αλλά και τα άλλα βιβλία που θα βρείτε στα δωμάτια και ειδικά στη βιβλιοθήκη. Διαβάστε οπωσδήποτε το βιβλίο - ιστορίες του πειρατή Captain Norton. Τέλος, ετοιμαστείτε, αν αντέχετε ακόμα, να αντιμετωπίσετε έναν από τους θεούς της μυθολογίας των Cthulhu. Ποιον; Ε, αυτό πρέπει να το βρείτε εσείς.

Ενα δικό μου σχόλιο: τα κείμενα από τα διάφορα βιβλία - γράμματα - περγαμηνές που βρίσκετε και διαβάζετε είναι εκπληκτικά. Κρίμα που δεν υπάρχει τρόπος να τα εκτυπώσετε για να τα μελετήσετε. Εχουν επιμεληθεί την ιστορία με τέτοιο ζήλο, που θα αφήσει άφωνο και τον πιο απαιτητικό χρήστη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Infogrames
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση



Ενα δείγμα του user-interface.

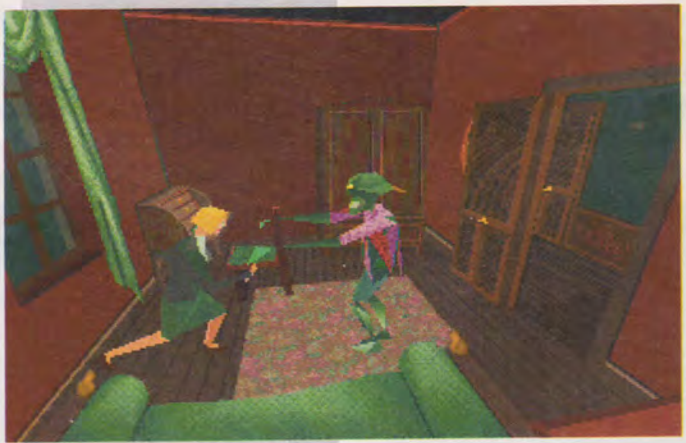
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του χρησιμοποιούν μια πρωτοποριακή τεχνολογία. Πρέπει όμως να διευκρινίσω ότι η γραφική απόδοση και η κίνηση του βασικού ήρωα είναι αρνητικά στοιχεία στη συνολική εικόνα της περιπέτειας. Τα κοντινά πλάνα του ήρωα είναι αποκρουστικά, η δε κίνησή του απαράδεκτη, αφού περπατάει και κινείται σαν ξυλάγγουρο. Σίγουρα μπορούσε και έπρεπε να είχε γίνει καλύτερη δουλειά στον τομέα αυτόν.

Εκεί όμως όπου η περιπέτεια δεν έχει αντίπαλο είναι στον τομέα της γραφικής απόδοσης των χώρων, καθώς και στα μακρινά πλάνα της κίνησης του ήρωα. Στην απόδοση των χώρων, τηρουμένων των αναλογιών, θυμίζει έντονα 7th Guest. Κάθε χώρος-δωμάτιο έχει αποδοθεί σε κανονικές διαστάσεις και το πιο εκπληκτικό είναι οι δεκάδες διαφορετικές γωνίες-λήψεις, με τις οποίες βλέπεις κάθε χώρο. Χάρη σ' αυτές τις διαφορετικές και εξαιρετικής ποιότητας οπτικές γωνίες, ξεχωρίζει από οτιδήποτε άλλο έχετε δει μέχρι τώρα στον τομέα των γραφικών. Η δε γραφική απόδοσή τους είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Είναι κάτι που πρέπει να το δουν οι φίλοι των παιχνιδιών γενικότερα και όχι μόνον των adventures.

Ο ήχος και τα μουσικά θέματα είναι απαράμιλλα. Οταν το άκουσα με μια Pro Audio Spectrum 16, έστω και σε SoundBlaster mode, παραλίγο να τρελαθώ. Τελικά, επειδή δεν άντεχα άλλο την ψυχολογική πίεση που μου ασκούσε, το έπαιξα με κλειστή τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Πιο ρεαλιστικούς αλλά και απόκοσμους, τρομακτικούς ήχους δεν έχω ξανακούσει. Σε αρρωσταίνουν τόσο πολύ, που θέλεις να τα παρατήσεις και να χαλαρώσεις.

Ο χειρισμός του σε γενικές γραμμές είναι απλός, ωστόσο παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Κατ' αρχάς, με το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το μενού με τις επιλογές SAVE/LOAD/QUIT κ.λπ. Πατώντας το πλήκτρο I (inventory) ή το Enter, εμφανίζεται το μενού με τις έτοιμες εντολές και τη χρήση των αντικειμένων που έχετε. Πατώντας την επιλογή ACTION πηγαίνετε στις εντολές FIGHT, OPEN/SEARCH, CLOSE, PUSH και στις υπόγειες σπηλιές και της JUMP. Για να ενεργοποιήσετε μία από τις εντολές αυτές, για παράδειγμα το OPEN/SEARCH, πηγαίνετε στην εντολή αυτή, πατάτε το Enter και μετά, αφού βρίσκεστε στο σημείο όπου θέλετε να ενεργοποιήσετε την εντολή, πατάτε το πλήκτρο SPACEBAR. Τελικά, αυτό το


Σκοτώνοντας ένα ζόμπι.



Στην τραπεζαρία με τα ζόμπι.



Πολεμώντας τον πειρατή.

πλήκτρο είναι το πιο σημαντικό, αφού ενεργοποιεί όλες τις εντολές. Για παράδειγμα, κουβαλάτε ένα κλειδί (key). Πηγαίνετε σε αυτό και πατάτε το Enter. Τώρα θα εμφανιστούν ορισμένες εντολές, οι οποίες αφορούν στο κλειδί π.χ USE, DROP/PUT, THROW. Διαλέγετε το USE. Για να εκτελεστεί η εντολή, πηγαίνετε μπροστά στο κιβώτιο, το οποίο θέλετε να ανοίξετε, και πατάτε το SPACEBAR. Εννοείται, φυσικά, ότι το κρατάτε πατημένο μέχρι να εκτελέσει ο χαρακτήρας την εντολή αυτή, δεν αρκεί δηλαδή ένα στιγμιαίο πάτημα του πλήκτρου αυτού.

Εχετε τη δυνατότητα να πολεμήσετε με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Ο ένας είναι με κάποιο όπλο π.χ. τουφέκι, τόξο, πιστόλι κ.λπ. Πηγαίνετε σ' αυτό, πατάτε Enter, πηγαίνετε στην εντολή USE, ξαναπατάτε Enter και τώρα πια, αφού στραφείτε προς την επιθυμητή κατεύθυνση, κρατάτε πατημένο το SPACEBAR. Σας δείχνει να κρατάτε το όπλο που έχετε διαλέξει. Για να πυροβολήσετε, πατάτε τα UP ή DOWN arrow keys. Αν παλεύετε άοπλοι, τότε διαλέγετε το FIGHT, πατάτε Enter και μετά, κρατώντας πατημένο το SPACEBAR, με τα UP ή DOWN arrow keys κλοτσάτε (πολύ αποτελεσματικό) και με τα LEFT ή RIGHT arrow keys δίνετε ανάλογα αριστερή ή δεξιά γροθιά. Αν κρατάτε σπαθί, τότε πηγαίνετε στο όπλο αυτό, πατάτε Enter, πηγαίνετε στο Use, πατάτε Enter και τώρα, κρατώντας πατημένο το SPACEBAR, τα arrow keys εκτελούν τις κινήσεις thrust από αριστερά ή δεξιά, thrust από κάτω προς τα πάνω (up) και parry (down).

Ισως τα παραπάνω να σας φαίνονται περίπλοκα, ωστόσο στην πράξη λειτουργούν πολύ απλά. Σχεδόν αμέσως θα εξοικειωθείτε με το χειρισμό του. Σημειώστε ότι, όταν περπατάτε, αν αφήσετε το up arrow key και το ξαναπατήσετε γρήγορα, τότε ο χαρακτήρας τρέχει. Τέλος, η κίνηση γίνεται με τα 4 arrow keys, εμπρός, πίσω, στροφή δεξιά ή αριστερά.

Πού είναι, λοιπόν, τα προβλήματα στο χειρισμό; Κατ' αρχάς, το FIGHT mode εμφανίζει πρόβλημα στο συγχρονισμό κινήσεων. Αν ο εχθρός σάς χτυπήσει, τις περισσότερες φορές δεν σας αφήνει να τον ξαναχτυπήσετε! Επίσης, το σημείο όπου πυροβολείτε δεν είναι πάντοτε σαφές, γι' αυτό θέλει συχνά και διαφορετικά Saves. Τα τελευταία, δυστυχώς, είναι μόνο έξι για αντίστοιχες θέσεις. Θετικό στοιχείο του προγράμματος είναι ότι σε κάθε σώσιμο φαίνεται σε μικρογραφία η γραφική αναπαράσταση της θέσης, στην οποία έχετε σώσει! Αυτό όντως είναι καταπληκτικό!

Τέλος, ένα ακόμη πρόβλημα στο χειρισμό είναι όταν περπατάτε, γιατί μερικές φορές η



Στην υπόγεια λίμνη.



Ο σωστός δίσκος ζωντανεύει τους χορευτές - φαντάσματα.



Το τέρας στην τουαλέτα.



Ετσι πρέπει να είσαι στραμένη για να σκοτώσεις το τέρας που έρχεται από το παράθυρο

αίσθηση που έχετε για το χώρο δεν είναι καθόλου καλή. Νομίζετε ότι κάπου υπάρχει έξοδος και εσείς χτυπάτε σε τοίχο, τον οποίο δεν βλέπετε!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Ειλικρινά δεν ξέρω αν υπάρχει αντίστοιχό του στον τομέα αυτό. Κατ' αρχάς, το σενάριο είναι καταπληκτικό, αφήνει το μυαλό σου να δουλεύει προς όλες τις κατευθύνσεις. Σε ό,τι αφορά τώρα τη μουσική και τον ήχο, αν θέλετε κάποιος εχθρός σας να πάθει καρδιακή προσβολή, πείστε τον να παίξει το παιχνίδι. Τα γραφικά και η δράση αναλαμβάνουν τα υπόλοιπα. ALONE IN THE DARK σημαίνει τρόμος, διάθεση να τρέχετε συνεχώς χωρίς να κοιτάζετε ποτέ πίσω σας. Η δράση του είναι πλούσια. Υπάρχουν πάρα πολλά τέρατα, τα οποία πρέπει να σκοτώσετε. Ορισμένα εξοντώνονται μόνο με όπλο, π.χ. ο πειρατής με σπαθί, ενώ τα flying beast με τουφέκι ή πιστόλι. Τα ζόμπι σκοτώνονται και με τα χέρια ή τα πόδια. Το τέρας της βιβλιοθήκης θέλει το ειδικό dagger. Η λάμπα απαιτεί προσεκτική χρήση, γιατί, αν στο τέλος ξεμείνετε από λάδι, έχετε χάσει. Για να νικήσετε τον Ezechiel Pregzt ή Eliath Pickfold, τον πραγματικό εχθρό σας, πρέπει να τον κάψετε. Προσέξτε επίσης πώς χρησιμοποιείτε τις σφαίρες σας. Χρησιμοποιώντας το SAVE, μην αφήσετε καμία βολή σας να πάει χαμένη. Τέλος, δύναμη (strength) ανεβάζετε πίνοντας υγρά, τα οποία βρίσκετε σε κουτιά πρώτων βοηθειών, ή τρώγοντας π.χ. μπισκότα.

Οι γρίφοι του είναι απόλυτα λογικοί. Ο παίκτης που θα χρησιμοποιήσει τη λογική του και θα είναι υπομονετικός θα τελειώσει την περιπέτεια. Το μόνο που δυσκολεύει κάπως την κατάσταση είναι ότι πολλές φορές λειτουργείτε υπό χρονική πίεση, αφού όλο και κάποιοι εχθροί παραμονεύουν. Σημειώστε ότι ορισμένα τέρατα, όπως αυτό στο μπάνιο, οι αράχνες, τα ποντίκια και το τεράστιο σκουλήκι στις σπηλιές, το Chtonion haunt, δεν σκοτώνονται.

Το ALONE IN THE DARK είναι μια εκπληκτική εμπειρία, μόνο όμως για όσους αντέχουν στον τρόμο. Είναι σίγουρο ότι όχι μόνο θα σας ικανοποιήσει απόλυτα, αλλά θα σας χαρίσει και μοναδικά συναισθήματα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια, βρίσκεσαι στο πατάρι. Χωρίς χρονοτριβές, γύρνα και τρέχοντας πήγαινε στον τοίχο ανάμεσα στο πιάνο και την κόκκινη ντουλάπα. Γύρνα προς



Κάνοντας save, αποθηκεύται και η γραφική παράσταση της θέσης σου.



Στην πεντάλφα είσαι ασφαλής για να διαβάσεις το λατινικό βιβλίο.



O Eliath Pickfold αυτοπροσώπως.



Στην τρίτη υπόγεια λίμνη.

την ντουλάπα και διάλεξε την εντολή PUSH. Κρατώντας πατημένο το SPACEBAR και το up arrow key, σπρώξε από το πλάι την ντουλάπα, ώστε να βρεθεί μπροστά στο παράθυρο καλύπτοντάς το ολόκληρο. Χωρίς καθυστέρηση γύρνα και τρέξε προς το σεντούκι. Πηγαίνοντας από την πίσω πλευρά με τα SPACEBAR και Up arrow key σπρώξε το, ώστε να σταθεί πάνω από την καταπακτή στο πάτωμα. Μόνον τώρα, και προσωρινά φυσικά, είσαι ήσυχος. Περίμενε μέχρι το τέρας να προσπαθήσει να μπει από το παράθυρο και την καταπακτή και, όταν δεν μπορέσει πήγαινε στη γωνία που σχηματίζει το πιάνο με τον τοίχο, εκεί όπου χώθηκες πριν για να σπρώξεις. Με την εντολή OPEN/SEARCH και φυσικά με πατημένο το SPACEBAR θα βρεις ένα Letter. Πάρε το και διάβασέ το. Είναι από το θείο σου (ή Jeremy Hartwood, ανάλογα με ποιον χαρακτήρα έχεις) και δείχνει ότι κάτι δυσάρεστο συνέβη, προτού αυτοκτονήσει. Πήγαινε στην κόκκινη ντουλάπα, την οποία έσπρωξες προς το παράθυρο. Με την εντολή OPEN/SEARCH και πατημένο το SPACEBAR άνοιξέ την. Βρίσκεις ένα Old Indian Cover. Πάρε το. Πήγαινε στο σεντούκι και άνοιξέ το. Βρίσκεις ένα Rifle. Πάρε το. Εχει ήδη 4 σφαίρες.

Πάρε τη λάμπα από το τραπέζι. Γύρνα τώρα αντίθετα και πήγαινε προς τα βαρέλια απέναντι. Στρίψε δεξιά και μπες στο μαύρο άνοιγμα-πόρτα. Μόλις μπεις σ' αυτό, στρίψε δεξιά και προχώρησε, ώστε να κατεβείς τις σκάλες. Δίπλα από τα ράφια πάρε το τόξο (Bow). Στα ράφια, δεξιά όπως κοιτάς, κάνε OPEN/SEARCH και θα βρεις ένα oil can. Πάρε το και χρησιμοποίησέ το (USE), ώστε να γεμίσεις τη λάμπα. Αφησε στο πάτωμα με DROP/PUT το letter και το empty oil can. Πήγαινε στην πόρτα στην κάτω δεξιά γωνία. Την ανοίγεις και βγαίνεις στο χολ. Πρόσεξε ότι το πάτωμα μπροστά σου είναι χαλασμένο. Αν προχωρήσεις ευθεία στο διάδρομο, θα σκοτωθείς. Μπες στην πόρτα στα δεξιά, όπως βλέπεις την οθόνη. (Μετά αλλάζεις οπτική γωνία και γίνεται αριστερά!) Μέσα πήγαινε νότια και στο roll desk, δίπλα στην ντουλάπα, θα βρεις ένα κλειδί. Πάρε το και πήγαινε στο σεντούκι δίπλα στον καναπέ-ντιβάνι.

Με το κλειδί άνοιξε το σεντούκι και πάρε το Old Cavalry Sabre. Τώρα κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μόλις ανοίξεις την πόρτα, θα σου επιτεθεί ένα ζόμπι. Ο τρόπος που βρήκα για να το σκοτώσω εύκολα είναι να οπισθοχωρώ γρήγορα στο κενό ανάμεσα στο ντιβάνι και τον τοίχο. Εκεί το ζόμπι δεν σε φτάνει. Διάλεξε το FIGHT και κρατώντας πατημένο το SPACEBAR και το δεξί arrow key, το χτυπάς ώσπου να το σκοτώσεις. Τώρα βγες έξω και μπες στο απέναντι δωμάτιο. Μέσα πήγαινε και στάσου μπροστά από την ντουλάπα, κοιτώντας την πόρτα. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Ετοιμάσου να σκοτώσεις (εγώ χρησιμοποίησα κλοτσιές) το δεύτερο αντίπαλό σου, άλλο ένα ζόμπι...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Προτείνεται 386, αλλά λειτουργεί και σε 286.



Θέλει το λιγότερο 560 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 6 MB.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 4 δισκέτες 1.44 (εισάγεται από την ARCADE.)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εκπληκτικό horror adventure, με φανταστικές οπτικές γωνίες-λήψεις των διάφορων χώρων.Θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη έκδοση του 7th Guest, σε δισκέτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	92

90%

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Οταν πρωτοκυκλοφόρησε το GOBLIIINS, έκανε πραγματικά πάταγο, ακόμη και στην Αμερική, όπου ειδικεύονται στο "ψιλοδάψιμο" της πλειοψηφίας των ευρωπαϊκών προγραμμάτων. Στο πρώτο της σειράς, είχες τον έλεγχο τριών χαρακτήρων, γι' αυτό και τα τρία i στην ονομασία. Ηταν ένας πολεμιστής, ένας μάγος και ένας τεχνικός. Τώρα, ελέγχεις δύο χαρακτήρες - γι' αυτό και τα δύο i στον τίτλο - τους Fingus και Winkle. Ο Fingus είναι ο διπλωμάτης, ενώ ο Winkle είναι ο γελωτοποιός. Βλέπουμε δηλαδή ότι υπάρχουν εντελώς νέοι ρόλοι στους χαρακτήρες. Υπάρχει ακόμη μία αλλά και πολύ σημαντική διαφορά από το πρώτο της σειράς. Οι δύο βασικοί χαρακτήρες δεν πεθαίνουν με τίποτα, είναι δηλαδή κάτι σαν αθάνατοι. Ετσι, το μόνο το οποίο θα σας απασχολεί είναι πώς θα λύσετε τους γρίφους αυτούς καθ' αυτούς. Ο γιος του Βασιλιά Angoulafre εξαφανίζεται. Ο μάγος Modemus διαβεβαιώνει ότι υπεύθυνος για την εξαφάνιση/απαγωγή είναι ένας φοβερός δαίμονας, ο Amoniak, από μία μακρινή Γη, στην οποία μπορείς να πας μόνο με τη χρήση μαγείας. Ο Amoniak θέλοντας να εκδικηθεί τον Angoulafre, επειδή τον είχε νικήσει πριν από πενήντα (!) χρόνια, κατέλαβε το κάστρο του Domenic και τον φυλάκισε, μικραίνοντάς τον μέσα στην πανοπλία του και χρησιμοποιεί τον πρίγκιπα Buffoon ως γελωτοποιό του!! Εσύ, λοιπόν, αφού χρησιμοποιήσεις σωστά τα δύο Goblins, πρέπει να φτάσεις στο Throne room του κάστρου, να ελευθερώσεις τον πρίγκιπα Buffoon και να επιστρέψετε στο σπίτι του Tazar, μάγου και φίλου του Modemus. Ακούγεται εύκολο ή αστείο. Το εύκολο, ξεχάστε το. Αν και δεν πεθαίνετε ποτέ, οι γρίφοι του είναι πάρα πολύ δύσκολοι. Ως προς το αστείο, έχετε μαντέψει σωστά. Υπάρχει πολύ γέλιο, μια και οι δύο ήρωές μας κάνουν θεότρελα πράγματα.

Οι Γάλλοι φαίνεται πως έχουν πάρει τα πρωτεία στην Ευρώπη, κυρίως στον τομέα των παιχνιδιών. Η Coktel Vision καθιερώθηκε ως μεγάλη εταιρία στο χώρο, κυρίως με τα WEEN και INCA. Η σειρά των Goblins, όμως, αποτελεί μία από τις πιο έξυπνες και πρωτότυπες προτάσεις, οι οποίες έχουν παρουσιαστεί ως τώρα στη βιομηχανία προγραμμάτων ψυχαγωγικού χαρακτήρα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του κινούνται σε μία καθαρά καρτουνίστικη λογική. Είναι πάρα πολύ καλά, υπάρχουν ορισμένες εξαιρετικές πίστες με εντυπωσιακούς χρωματισμούς και κάτι πολύ βασικό: πάρα πολύ καλό animation. Οι δύο χαρακτήρες κάνουν φοβερές κινήσεις, προκαλώντας άφθονο και, το κυριότερο, αυθόρμητο γέλιο. Η μουσική και γενικότερα οι ήχοι του είναι εντυπωσιακά καλοί, ταιριάζουν δε απόλυτα με την καρτουνίστικη λογική της περιπέτειας. Είναι από τα ευχάριστα σημεία της περιπέτειας. Ο χειρισμός είναι πολύ διαφορετικός, μια και το GOBLIINS 2 χρησιμοποιεί ένα user-interface πιο κοντινό προς το WEEN, με αρκετές ωστόσο διαφορές





ADVENTURE REVIEW



και από αυτό. Το παράθυρο των γραφικών, στο οποίο εκτυλίσσεται όλη η δράση, καταλαμβάνει περίπου τα 5/6 της οθόνης. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα διάφορα κείμενα/ διάλογοι. Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης, βλέπεις επτά icons/επιλογές. Αυτά είναι, από τα αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη, τα: GAME MANAGEMENT, JOKERS, NOTE-PAD, INVENTORY, OBJECT EXCHANGE, MOVEMENT και OPTIONS. Το πρώτο περιέχει τις εντολές SAVE/LOAD/QUIT.

Ξεκινώντας, κάντε αμέσως Save και ονομάστε το Starting, μια και η επιλογή Restart δεν υπάρχει. (Πρέπει να κάνεις Quit και να το ξαναφορτώσεις!) Το δεύτερο δίνει hints για τη λύση των γρίφων στις περισσότερες οθόνες. Χρησιμοποιώντας τα Save, μετά ένα Joker, Restore, δεν θα έχεις πρόβλημα με τα Jokers σου, μια και έχεις μόνο τρία. Προσέξτε όμως! Η επιλογή των Jokers δεν λειτουργεί σε ορισμένες βασικές οθόνες! Η τρίτη επιλογή είναι για να καταγράψεις διάφορα στοιχεία, εδώ όμως είναι ουσιαστικά άχρηστη, σε αντίθεση δηλαδή με το Ween. Η τέταρτη δείχνει ποια αντικείμενα κουβαλάς και, φυσικά, τα χρησιμοποιείς κιόλας. Η πέμπτη επιτρέπει το πέρασμα των αντικειμένων από το ένα Goblin στο άλλο, χωρίς να χρησιμοποιείς το Inventory. Η έκτη επιτρέπει την απευθείας κίνηση ανάμεσα σε ορισμένες γειτονικές οθόνες κάθε φορά. Είναι η πιο χρήσιμη εντολή, αφού έτσι γλιτώνεις πολύ χρόνο. Τέλος, η έβδομη περιέχει τα FONTS, MUSIC και DATE.

ΕΤΑΙΡΙΑ
COKTEL Vision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, Atari, Amiga
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

Μετακινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, βλέπεις τα ονόματα των διάφορων αντικειμένων ή χαρακτήρων, που το πρόγραμμα καταλαβαίνει σε κάθε οθόνη. Οταν ο κέρσορας αλλάξει σε μία πόρτα, συνήθως στις άκρες της οθόνης, αυτό σημαίνει ότι εκεί υπάρχει μία EXIT, δηλαδή πας σε διπλανή οθόνη. Κάνοντας κλικ τον κέρσορα σε κάποιο σημείο, μετακινείς το Goblin στο σημείο αυτό. Αλλάζεις Goblin, όταν κάνεις κλικ κατευθείαν πάνω στο ένα ή το άλλο ανάλογα. Οταν ο κέρσορας είναι σε κάποιο αντικείμενο, πατώντας το δεξί πλήκτρο το βάζεις στο Inventory σου, ενώ πατώντας το αριστερό το κάνεις USE. Απομένει, στην τελευταία περίπτωση, να κάνεις κλικ τον κέρσορα στο αντικείμενο ή την τοποθεσία, πάνω στην οποία θα κάνεις USE το εν λόγω αντικείμενο. Αν και ο χειρισμός του φαίνεται απλός, μια και πρόκειται για απλή περίπτωση κλικ και πριντ user-interface, στην πράξη τα πράγματα δεν είναι καθόλου έτσι. Πάρα πολλοί γρίφοι θα μοιάζουν άλυτοι ή, ενώ θα δοκιμάζετε μία σωστή αλληλουχία δράσης, αυτή δεν θα εκτελείται, επειδή το πρόγραμμα απαιτεί να κάνεις κλικ σε πολύ συγκεκριμένα μέρη.

Κάνεις λίγο πιο αριστερά ή λίγο πιο δεξιά και έχεις χάσει το σωστό μέρος. Προσέξτε το καλά αυτό, γιατί θα το συναντήσετε πάρα πολλές φορές ως πρόβλημα. Προσωπικά, θεωρώ ότι είναι το κύριο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Πάρα πολλές φορές δοκίμαζα μία σωστή λύση, η οποία δεν λειτουργούσε, γιατί δεν έκανα κλικ εκεί ακριβώς που ήθελε το πρόγραμμα, με αποτέλεσμα να πιστεύω ότι η συγκεκριμένη δράση δεν ήταν σωστή και έτσι να προσπαθώ άλλα αντί άλλων.







ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τα Goblins είναι μια σειρά, η κύρια πρωτοτυπία της οποίας στηρίζεται στο γεγονός ότι σχεδόν κάθε οθόνη αποτελεί ένα αυτόνομο σύνολο διάφορων puzzles, τα οποία πρέπει να λυθούν για να προχωρήσεις στην επόμενη κ.ο.κ. Το κωμικό στοιχείο είναι κυρίαρχο και σε αυτό το παιχνίδι. Η δράση του, η εξέλιξη της ιστορίας είναι πολύ έξυπνα δοσμένη.

Οι γρίφοι του γενικά είναι κατά τη γνώμη μου πολύ δύσκολοι, πολύ πιο δύσκολοι από τους αντίστοιχους του πρώτου της σειράς και αυτό παρ' ότι στο πρώτο είχες τρεις χαρακτήρες, ενώ σε αυτό μόνο δύο.

Οι γρίφοι λοιπόν είναι γενικά δύσκολοι και γίνονται ακόμα δυσκολότεροι από τρία επιπλέον στοιχεία. Σε καμιά οθόνη δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις από την αρχή, όμως είναι κάτι το οποίο πρέπει να ανακαλύψεις. Στη συνέχεια, αρκετοί γρίφοι γίνονται ακόμα δυσκολότεροι, λόγω του προβληματικού, όπως περιγράψαμε παραπάνω, συστήματος χειρισμού και, τέλος, επειδή αρκετοί γρίφοι δεν έχουν ίχνος λογικής, αλλά στηρίζονται στη φιλοσοφία του "trial and error".

Γενικά, πάντως, το πρόγραμμα διακρίνεται από το γεγονός ότι θα σας χαρίσει πάρα πολλές ώρες έντονης πνευματικής εξάσκησης, μέχρι να το τελειώσετε.

Απευθύνεται κυρίως στους φίλους των puzzle games. Ενας από τους πιο δύσκολους γρίφους, λόγω όλων των παραπάνω, είναι αυτός στο Storeroom, που πρέπει να "δηλητηριάσεις" τα meatballs. Ρίξε salt σε αυτά με τον Winkle. Οταν το χέρι του Dumkapok αρπάξει το μάγειρα, τοποθέτησε ακριβώς δίπλα του τον Fingus και USE THUMB TACKS ON CASE.

Αμέσως, άλλαξε σε Winkle, που πρέπει να είναι πάνω στα ράφια, ακριβώς πριν από το σκαλοπάτι το οποίο οδηγεί στο πιο αριστερό ράφι-διάδρομο. Ετοίμασε την εντολή USE KINDELIXIR ON και τοποθέτησε τον κέρσορα εκεί περίπου, όπου κάνει γωνία το πάνω αριστερά ράφι-διάδρομος με το σκαλοπατάκι.





Οταν το meatball που πετάει ο μάγειρας φτάσει ακριβώς εκεί και εμφανιστεί ως λέξη στην εντολή, κάνε κλικ σε αυτό.

Θα το ραπίσεις και έτσι θα εξουδετερώσεις τον Dumkapok. Τώρα πια, ήσυχος πήγαινε στο Throne Room.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Τρέχει τουλάχιστον σε AT με 16 MHZ.



Θέλει το λιγότερο 560 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 3.4 MB.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



3 δισκέτες 1.2 και εισάγεται από την Greek Software.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε κλικ πρώτα με τον Fingus και μετά με τον Winkle, τόσο στα Notable όσο και στους δύο old man. Βάλε τον Fingus να κάτσει ακριβώς πίσω από τους δύο old man και δίπλα στην bottle. Κατόπιν, βάλε τον Winkle να κάνει κλικ στο Sausage δίπλα στο Notable. Ενώ ο Winkle προχωράει, άλλαξε σε Fingus. Το πρόγραμμα το επιτρέπει αυτό, μια και είναι δυνατή η συνδυασμένη δράση των χαρακτήρων.

Οταν ο Notable κτυπήσει τον Winkle και οι δύο old man γελάνε, κάνε κλικ ως Fingus στην bottle και την πήρες. Στη συνέχεια, πήγαινε στην οθόνη Fountain (από το Movement). Βάλε τον Fingus να κάνει κλικ στο σιντριβάνι, ώστε να το ενεργοποιήσει. Να έχεις τον Winkle δίπλα σε αυτό και μόλις το νερό αρχίσει να τρέχει, κάνε USE BOTTLE ON JET OF WATER. Τη γεμίζεις. Ως Winkle κάνε USE BOTTLE ON TOAD στο βάτραχο από κάτω σου. Κάνε κλικ στη stone, πάνω στην οποία καθόταν ο βάτραχος και την παίρνεις. Κάνε κλικ στην πόρτα του σπιτιού του μάγου για να βγει στο παράθυρο και κλικ πάνω του για να μιλήσεις μαζί του. Ως Fingus κάνε USE STONE ON MECHANISM στην κάτω-δεξιά γωνία της στέγης του σπιτιού. Πάντα ως Fingus, κάνε κλικ στο rung για να κατεβάσει τη σκάλα, έχοντας ακριβώς δίπλα τον Winkle, που θα ανέβει από τη σκάλα στη στέγη. Ως Winkle, κάνε κλικ στην καμινάδα του σπιτιού. Η συνέχεια στην οθόνη σας...

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Διακρίνεται για την πανέξυπνη κατασκευή του. Απαιτεί μεγάλη πνευματική αυτοσυγκέντρωση, για να το τελειώσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΧΙΟΥΜΟΡ	92
ΓΡΙΦΟΙ	96

90%

GATEWAY 2 HOMEWORLD

Οκτώ μήνες μετά το GATEWAY, σας παρουσιάζουμε τη συνέχειά του, το εκπληκτικό GATEWAY 2, το οποίο ίσως αποδειχτεί ένα από τα πιο σημαδιακά adventures όλων των εποχών, μια και φημολογείται ότι πρόκειται για το τελευταίο του είδους στο οποίο θα μπορείς να πληκτρολογείς. Προσωπικά, εύχομαι ολόψυχα για το ακριβώς αντίθετο.

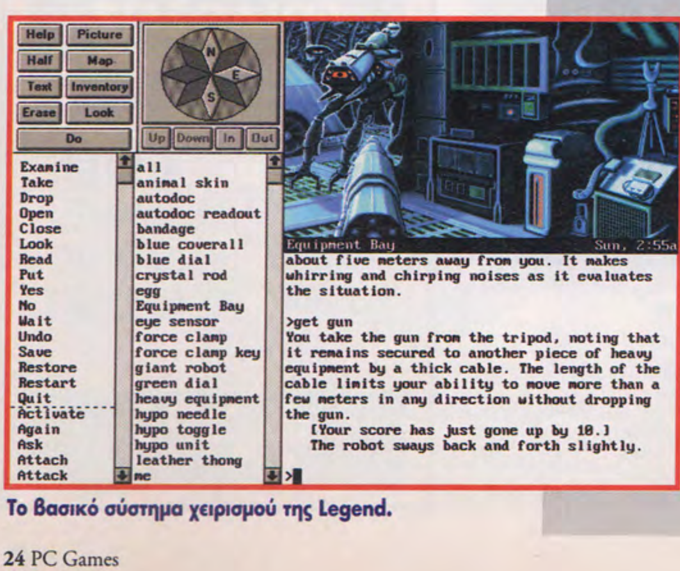
• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η Legend έχει ήδη σχεδόν έτοιμο το COMPANIONS OF XANTH, το καινούριο science fiction adventure, με νέο σύστημα χειρισμού, το οποίο ως ένα βαθμό "φέρνει" προς το αντίστοιχο user-interface της Lucasfilm. Η εταιρία τηρεί σιγήν ιχθύος για το αν αυτό θα αποτελέσει το στάνταρ του νέου της user-interface, εγκαταλείποντας έτσι το κλασικό πια σύστημα χειρισμού, ή θα περιμένει να δει πώς θα το αντιμετωπίσουν το κοινό και οι κριτικοί του ειδικού Τύπου, ώστε να πράξει ανάλογα. Ας μην τρέφουμε όμως αυταπάτες. Η Legend μάλλον άντεξε όσο μπόρεσε στη λαίλαπα της κυρίαρχης τάσης στο χώρο, αυτής της τάσης η οποία, στο όνομα των όλο και πιο εντυπωσιακών εικόνων, γραφικών, εκτοπίζει σχεδόν ολοκληρωτικά το γραπτό λόγο. Μη βιαστείτε να πείτε ότι είναι υπερβολές. Ετοιμαστείτε να υποδεχτείτε τη νέα γενιά των adventures. Αυτή τη γενιά, η οποία χρησιμοποιεί μόνο εικόνα και λόγο, ακριβώς όπως στις κινηματογραφικές ταινίες. Ας περάσουμε όμως στην περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το GATEWAY 2 ξεκινά από εκεί ακριβώς όπου τελείωσε το πρώτο της σειράς. Εχοντας κερδίσει 50 εκατομμύρια δολάρια, ανακαλύπτοντας και εξουδετερώνοντας την τρομερή απειλή των Assassins αλλά και βρίσκοντας πολύτιμα αντικείμενά τους, ζεις μια ήσυχη ζωή (ας είχα και εγώ 50.000.000 δολάρια, να δεις ησυχία!!!).

25 Ιουλίου 2112. Ξαφνικά "πηδά" στο πλανητικό μας σύστημα το μεγαλύτερο διαστημικό σκάφος που έχει καταγραφεί μέχρι τώρα στην ανθρώπινη ιστορία. Τα Ηνωμένα Εθνη αναλαμβάνουν την ευθύνη της δημιουργηθείσας καταστάσεως, μια και το



Το βασικό σύστημα χειρισμού της Legend.

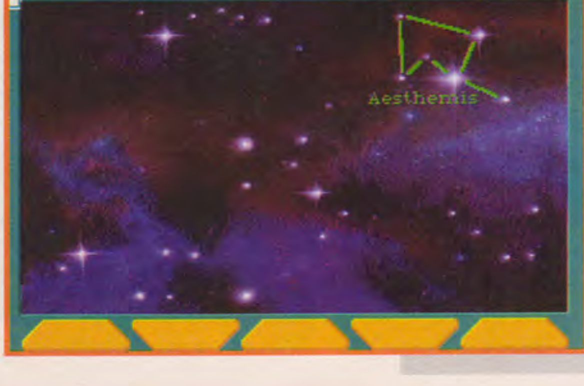


Το φινάλε. Δεν ξέρω πώς, αλλά μας προέκυψαν επιπλέον 15 πόντοι!!

τεράστιο αυτό σκάφος αρνείται κάθε επαφή, δεν απαντά σε οποιοδήποτε σήμα, αλλά παραμένει στο διάστημα ακίνητο. Τα Ηνωμένη Εθνη αποφασίζουν να στείλουν ένα γήινο σκάφος με μια πρέσβειρα, η οποία θα προσπαθήσει να έρθει σε επαφή με το τεράστιο σκάφος. Η ανησυχία είναι διάχυτη, μια και κανείς δεν ξέρει αν είναι πλοίο των Heechees ή των φοβερών Assassins, γεγονός που θα σήμαινε και την καταστροφή της Γης.

15 Αυγούστου 2112. Λαμβάνεις ένα επείγον μήνυμα. Μια τρομοκρατική οργάνωση, η Phoenix Corp, τα μέλη της οποίας είναι λάτρεις των Assassins, με την πεποίθηση ότι το γιγαντιαίο σκάφος ανήκει σε αυτήν, αρχίζει δράση εναντίον των Ηνωμένων Εθνών. Σκοτώνουν την πρέσβειρα, ενώ καταστρώνουν και πιο εκτενή σχέδια. Σε καλούν επειγόντως στα Ηνωμένα Εθνη. Σκοπεύουν να στείλουν μια νέα πρέσβειρα και θέλουν τη βοήθειά σου, λόγω των ειδικών γνώσεών σου, για την πλήρη προετοιμασία της. Ενώ δέχεσαι την αποστολή αυτή και είσαι έτοιμος να φύγεις, έρχεται ένα δεύτερο επείγον μήνυμα. Η Phoenix έχει παγιδεύσει τις επικοινωνίες σου και τα μέλη της έχουν ήδη εισβάλει στον ουρανοξύστη, όπου κατοικείς, για να σε σκοτώσουν. Ταυτόχρονα έχουν αναλάβει ευρύτερη δράση, με σκοπό να φτάσουν πρώτοι στο άγνωστο γιγαντιαίο σκάφος. Εδώ αρχίζει και η ουσιαστική δράση.

Πρέπει να δραπετεύσεις και να πας στη βάση των επιχειρήσεων των Ηνωμένων Εθνών. Οι τρομοκράτες όμως θα χτυπήσουν και εκεί σκοτώνοντας σχεδόν όλους, δηλαδή εκτός από σένα. Ετσι έχεις μόνο μια διέξοδο: να πας πρώτος εσύ στο γιγαντιαίο σκάφος. Το σενάριο ακολουθεί έναν εκπληκτικό ρυθμό καταιγιστικής δράσης μέχρι να φτάσεις, πέφτοντας μέσα σε μια μαύρη τρύπα, σε ένα πλανητικό σύστημα που κανείς δεν πίστευε ότι θα μπορούσε να υπάρξει. Πρόκειται για το πλανητικό σύστημα των Heechees, για τους οποίους νομίζατε ότι είχαν εξαφανιστεί πριν 500.000 χρόνια! Εκεί πρέπει να αντιμετωπίσεις μια απί-



ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Menu ή keyboard, text-graphic adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Ετσι πρέπει να βάλεις τα 4 disks για να μπεις στον ιερό ναό των "White hands".

Με το τηλεσκόπιο μελέτησε καλά τους σχηματισμούς των άστρων, ειδικά αυτόν του Aesthemis.

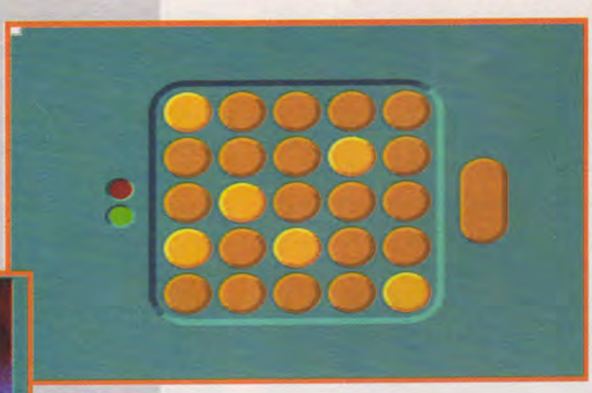
Τα πλήκτρα-κωδικοί που πρέπει να πατήσεις για να ανοίξεις την laboratory door των Heechees.

στευτη ιστορία πολιτικής ίντριγκας ανάμεσα σε μέλη του ανώτατου συμβουλίου των Heechees. Ο χρόνος "τρέχει" σε βάρος σου, μια και η Phoenix κατόρθωσε να φτάσει στο γιγαντιαίο σκάφος και αποκτώντας τον έλεγχό του το κατευθύνει προς μια περιοχή των Assassins. Θα κατορθώσεις να τους σταματήσεις, προτού καταστρέψουν τον πλανήτη Γη; Από σένα εξαρτάται. Στο μεταξύ, δεκάδες ερωτήματα περιμένουν μια απάντησή σου. Ποια δύναμη ελέγχει το γιγαντιαίο αυτό σκάφος; Ποιο είναι το μυστικό του Fogram, του επικεφαλής των Heechees; Τι είναι η παράνομη οργάνωση "White



hands" και ποιος είναι στην πραγματικότητα ο μυστηριώδης αρχηγός της, ο Exegesis; Ποιο θανάσιμο μυστικό κρύβει ο αστερισμός Aesthemis; Πώς επικοινωνούν τα κρυσταλλοειδή όντα "Kords" με σένα και το περιβάλλον;

Σε αυτά και σε άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να



απαντήσετε, προτού φτάσετε στο τέλος της περιπέτειας. Εκεί σας περιμένει μια ακόμη μεγαλύτερη έκπληξη, αλλά πρέπει να την ανακαλύψετε μόνοι σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του κινούνται στα γνωστά πια πλαίσια για τους αναγνώστες του PC Master, αφού έχουμε παρουσιάσει όλες τις περιπέτειες της εται-



Εδώ δίνεις τις διαλέξεις για τους Heechees.



Αποδράντας από το διαμέρισμά σου.

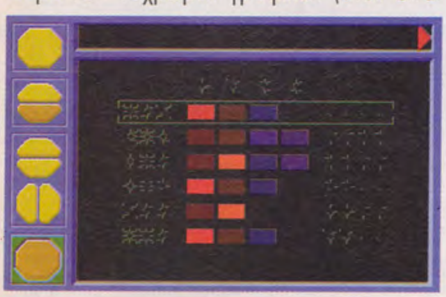


Η βάση "Romeo Delta two".

ρίας, στάνταρ της Legend. Αποτελούν συνδυασμό 256χρωμων γραφικών που καταλαμβάνουν όλη την οθόνη σε ανάλυση 320x200 και μικρότερων 16χρωμων γραφικών στις αναλύσεις 640x480 και 800x600!! Τα 256χρωμα γραφικά είναι περισσότερα από κάθε άλλη φορά και είναι με μια λέξη εκπληκτικά. Ομως και τα 16χρωμα είναι εξαιρετικής ποιότητας, αφού με τίποτα δεν μπορείς να πιστέψεις ότι οι εικόνες που βλέπεις είναι 16χρωμες, έστω και αν είναι στην ανάλυση 800x600. Ο ήχος και γενικότερα η μουσική είναι πάρα πολύ καλή, αποδίδοντας με ένα μοναδικό τρόπο την ένταση και το άγνωστο που κυριαρχούν στην περιπέτεια.

Ο χειρισμός του είναι ακριβώς ίδιος με αυτόν του Eric the Unready, το οποίο παρουσιάσαμε στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Στο πάνω-δεξιά μέρος της οθόνης υπάρχει το παράθυρο των 16χρωμων γραφικών (όταν είναι 256χρωμα σε ανάλυση 320x200 καταλαμβάνουν όλη την οθόνη). Πάνω και στο κέντρο υπάρχει η πυξίδα κίνησης, ενώ πάνω αριστερά το βασικό μενού του χειρισμού του. Κάτω αριστερά οι έτοιμες εντολές, κάτω δεξιά το κείμενο και ο χώρος που πληκτρολογείς. Αυτά φυσικά στην κανονική μορφή του user-interface. Και αυτό γιατί πατώντας το πλήκτρο F1, βλέπεις μια οθόνη με όλες τις δυνατότητες του συστήματος χειρισμού της περιπέτειας. Εδώ πρέπει να σημειώσω ότι το F2 αντιστοιχεί στη στάνταρ μορφή του user-interface (αυτή που περιγράψαμε παραπάνω), το F3 αφαιρεί τις έτοιμες εντολές και δημιουργεί στο κάτω μισό μέρος της οθόνης χώρο για τα κείμενα-πληκτρολογήσεις, ενώ το F4 το μετατρέπει καθ' ολοκληρίαν σε text-adventure.

Σημειώστε ότι στο παράθυρο των γραφικών κάνοντας κάπου ένα κλικ του mouse έχετε την εντολή LOOK, ενώ με διπλό κλικ την εντολή ACTION (GET, OPEN, TALK, GO κ.λπ.). Επίσης, στο χώρο των γραφικών, αν θέλετε, μπορείτε να έχετε ένα χάρτη της περιοχής όπου κινείστε ή το inventory σας, ή την περιγραφή της εκάστοτε τοποθεσίας. Υπάρχουν ακόμη δύο χρήσιμες εντολές. Συγκεκριμένα, η εντολή STATUS δείχνει το σκορ σας, ενώ με την εντολή VERBOSE (προσωπικά τη συνιστώ) έχετε πλήρη περιγραφή των τοποθεσιών όσες φορές και να τις επισκεφθείτε. Το σύστημα χειρισμού της Legend είναι το αγαπημένο μου. Παρέχει τη μεγαλύτερη ελευθερία κίνησης, σκέψης, φαντασίας και δράσης από οποιοδήποτε άλλο.



Αυτοί είναι οι κωδικοί που αντιστοιχούν στη γενετική δομή μιας κατσαρίδας. Ετσι θα μετατρέψετε τα δηλητηριώδη "ζωΰφια".



Οι άνθρωποι που "ζουν" μέσα στον υπερκομπιούτερ του Artifact.

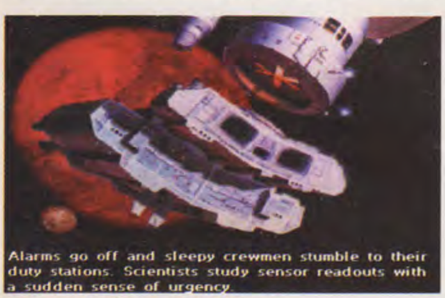
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πολύ υποβλητική και στον τομέα αυτόν μαζί με το Eric the Unready είναι σίγουρα οι καλύτερες περιπέτειες της εταιρίας. Ως ξεχωριστή όμως ατμόσφαιρα περιπέτειας διαστημικού περιεχομένου είναι σίγουρα στην κορυφή, ενώ πολύ κοντά του είναι, κατά την άποψή μου, και το RINGWORLD της Tsunami. Οσοι είναι λάτρεις του λεγόμενου "κυβερνοπάνκ", εδώ θα βρουν το βασίλειό τους. Ο πολιτισμός των Heechees βασίζεται εξ ολοκλήρου σ' αυτό. Η δράση του είναι πολύ πλούσια και με πραγματικά καταιγιστικούς ρυθμούς, ειδικά στην αρχή και στο τέλος της περιπέτειας. Οι κινήσεις σου είναι κινήσεις ενός ανθρώπου που τρέχει, ενώ τον ακολουθεί ο θάνατος, και ο οποίος

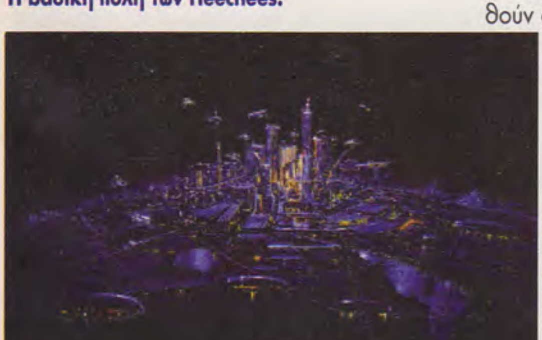
ταυτόχρονα πρέπει να αποφασίζει (και φυσικά σωστά) σε κλάσματα του δευτερολέπτου. Ας δούμε όμως τι γίνεται στο φινάλε της περιπέτειας, αφού αναφερθώ μόνο στο stick που κρατά το Krod child. Ξεχάστε το, είναι ένα απλό hint. Ούτε το παίρνετε, ούτε φτιάχνετε κάτι ανάλογο. Φτάνοντας πίσω στο Artifact, πήγαινε NE στο Cargo Bay. Αφού φύγει η Diana, φόρεσε το prototype, πίεσε το stud και πήγαινε όλο EAST. Αφού δεις τον αρχηγό των τρομοκρατών, πήγαινε όλο WEST στο Dream Room. Ξάπλωσε και διέταξε τον αρχηγό να πάει στη γέφυρα. Φύγε (αφού το prototype αδειάσει, περίμενε να ξαναγεμίσει) και από το Cargo Bay πήγαινε όλο SOUTH. Από το Probeship πάρε το radio. Πήγαινε στο terminal room και TURN RADIO DIAL TO 1, PUT RADIO ON SAFE. Τώρα όλο WEST, ξανά στο Dream Room, ξάπλωσε και πρόσταξε τον αρχηγό να πει τη φράση με τη λέξη "OPEN". Γύρνα πίσω στο terminal room και το safe θα έχει ανοίξει. Πάρε το cube και PUT CUBE INTO MATRIX. Παρακολούθησε το φινάλε. Ραντεβού στο GATEWAY 3.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας τύπωσε VERBOSE. Τώρα πήγαινε SW και GET FAX, READ FAX. Οταν τελειώσεις, GET MATCHBOOK, NE, EXAMINE UNIT,



Η βασική πόλη των Heechees.



Από την άφιξη του Artifact.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Τρέχει και σε XT.
- 640K RAM.
- Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 8MB χωρίς τα saves.
- VGA 320x200 με 256 χρώματα και 640x480 και 800x600 16χρωμα.
- Το πακέτο που είδαμε περιείχε 4 δισκέτες των 1.44.

EXAMINE CONSOLE, EXAMINE BASKET, EXAMINE TRASH, SE, READ SIGN. Τώρα θα δεις το μήνυμα, το οποίο λέει ότι σε καλούν να πας στη βάση του Romeo Delta Two για την ενημέρωση της καινούριας πρέσβειρας. Τώρα PRESS BUTTON, το ασανσέρ δεν λειτουργεί! SOUTH. Λαμβάνεις ένα καινούριο μήνυμα που σε πληροφορεί ότι τα μέλη της Phoenix βρίσκονται ήδη στο κτίριό σου για να σε σκοτώσουν. (Ισως χρειαστεί να κάνεις και READ SIGN, EAST για να δεις το μήνυμα αυτό.)

Εδώ αρχίζει το PART 1: THE ESCAPE. Πήγαινε NORTH, NW και BURN TRASH. Η φωτιά ενεργοποιεί τους αισθητήρες ασφαλείας του κτιρίου και έτσι δεν λειτουργεί το ασανσέρ, ενώ ελευθερώνονται οι σκάλες. Γρήγορα SE, SOUTH, OPEN DOOR, EAST. Φτάνεις στην ταράτσα του κτιρίου σου, απ' όπου ένα σκάφος σε μεταφέρει στη βάση Romeo Delta Two. Μόλις γίνει η επίθεση του Phoenix και σκοτωθούν όλοι, γρήγορα GET ALL (radio, paper, gas mask, hand grenade) και WEAR MASK. Τώρα READ PAPER (να θυμάσαι τον κωδικό AERIE) και EAST, EXAMINE FORK, READ PLAQUE, EXAMINE ROBOT, EXAMINE CABLE, REMOVE CABLE, GET FORK, NORTH. Τώρα τύπωσε WAIT, μέχρι να έρθει το tram. Οταν έρθει, NORTH, EXAMINE PASSENGER, WAIT μέχρι να φτάσει σε ένα σταθμό και αμέσως SOUTH, SOUTH, EXAMINE SPECIALIST, GET BADGE AND EXAMINE IT. (Διαβάζεις τον κωδικό A552. Από όσο είδα δεν είναι random.) EXAMINE SCREEN. Τώρα τύπωσε τον κωδικό A552. Δες τη Mission X5/AQUILA και δες προσεκτικά μία-μία όλες τις επιλογές. Στην τελευταία "Initiate Auto Launch Sequence" τύπωσε τον κωδικό AERIE.

Τώρα αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση. Γρήγορα NORTH και WAIT μέχρι να έρθει το tram. Μόλις έρθει, αμέσως NORTH και WAIT, WAIT, WAIT, REMOVE PIN, DROP GRENADE. Αμέσως SOUTH, το tram φεύγει, SOUTH, EXAMINE CONSOLE, το tram ανατινάζεται, EXAMINE SCREEN. Δες όλες τις επιλογές. Τώρα EXAMINE YELLOW PIPE, REMOVE YELLOW SENSOR, REMOVE BLUE SENSOR, PUT YELLOW SENSOR INTO BLUE PIPE, PULL LEVER, EXAMINE SCREEN, WEST, SOUTH, READ SIGN, PRESS BUTTON. Κλείνεις την πόρτα του σκάφους. WEST, SIT και τώρα τύπωσε WAIT μέχρι να γίνει η εκτόξευση.

Φτάνεις στο άγνωστο διαστημικό σκάφος, όπου και αρχίζει το PART II: THE ARTIFACT. Τώρα DROP PAPER AND BADGE. Πήγαινε EAST, OPEN CABINET και GET ALL (bandage, hypo unit, autodoc, vial. Αφήνεις το radio. Πρέπει να το θυμάσαι για το τέλος της περιπέτειας). EXAMINE UNIT, EXAMINE AUTODOC, EXAMINE BANDAGE, EXAMINE VIAL. Τώρα PRESS BUTTON, NORTH και βρίσκεσαι στο άγνωστο σκάφος. OPEN DOOR, NORTH, NORTH στο Cargo Bay. Τώρα πήγαινε UP. Πρέπει να γιατρέψεις τη γυναίκα. Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

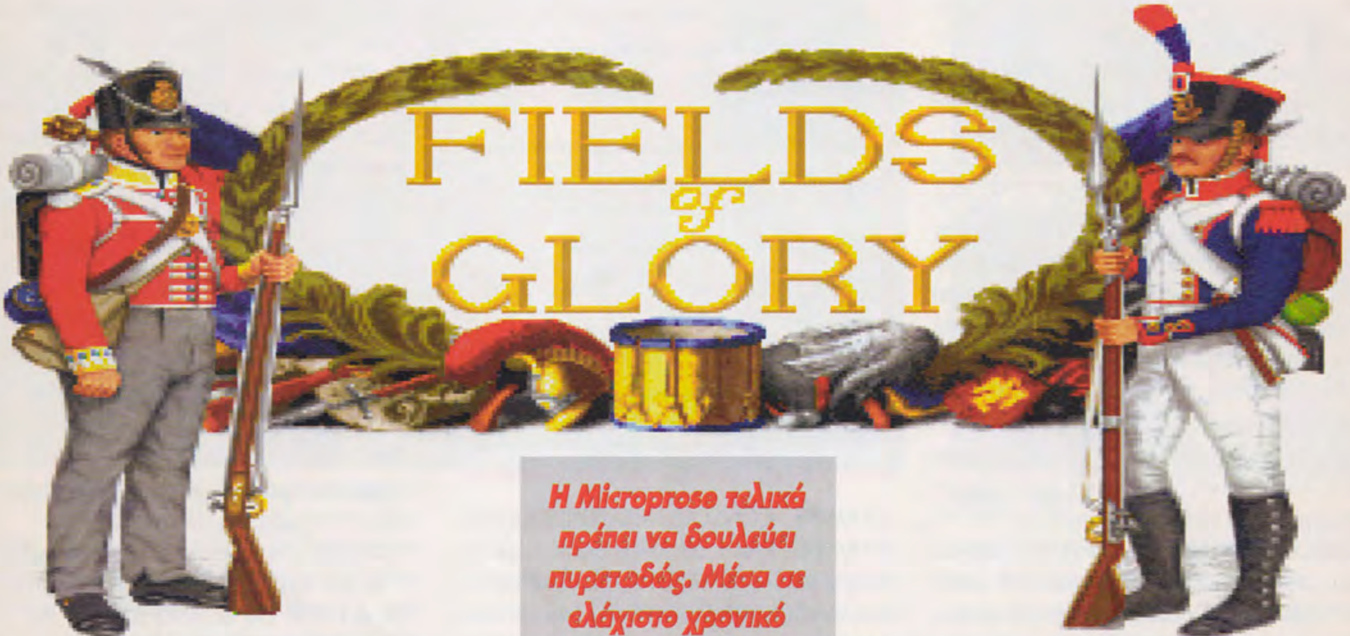
Το καλύτερο science fiction adventure που έχω δει μέχρι τώρα. Εκπληκτικό σενάριο με πιο σημαντικό στοιχείο την πρώτη συνάντηση με εξωγήινο πολιτισμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	92

94%

STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Η Microprose τελικά πρέπει να δουλεύει πυρετωδώς. Μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα έχει εκδώσει αρκετά ποιοτικά παιχνίδια. Τα τελευταία είναι το adventure Return of the Phantom και το παιχνίδι στρατηγικής Fields of Glory. Πρόκειται για ένα πολύ καλό Strategy με κάποια (λίγα) μελανά σημεία, όμως στο σύνολό του είναι πολύ καλό.

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Η Microprose διατηρεί σταθερή την ποιότητα των προϊόντων της και ελπίζουμε να συνεχίσουμε να βλέπουμε τόσο καλά παιχνίδια από αυτήν. Αλλες εταιρίες έχουν σκαμπανεβάσματα, στη Microprose όμως δεν έχουμε ακόμα παρατηρήσει κάτι τέτοιο.

Το Fields of Glory είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής χωρίς arcade δράση. Η έλλειψη αυτή πάντως υπερκαλύπτεται. Ας τα δούμε όμως από την αρχή. Μόλις αρχίσει το φόρτωμα του παιχνιδιού, ακούγεται στρατιωτικό εμβατήριο της εποχής του Ναπολέοντα και βρίσκεστε να παρακολουθείτε μία μάχη της περιόδου εκείνης. Τα γραφικά της παρουσίασης είναι "περίεργα", χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι άσχημα. Απλώς είναι διαφορετικά. Δεν έχουμε δει πουθενά αυτήν την τεχνοτροπία. Πάντως, το αποτέλεσμα είναι καλό. Και καταλαμβάνει και 6 Mbytes.

Για να μπείτε στην πολύ καλή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, πρέπει να έχετε κάρτα ήχου, προκειμένου να απολαύσετε την παρουσίαση. Ωστόσο, δεν νομίζω να υπάρχουν πολλοί ανάμεσά σας, οι οποίοι δεν διαθέτουν το απαραίτητο πλέον add-on... Μετά την παρουσίαση, εμφανίζονται τα credits, στα οποία οι Microprose fanatics θα αναγνωρίσουν πολλά και γνωστά ονόματα. Κατόπιν, βγαίνουμε στο menu. Εμφανίζονται 3 επιλογές. Η πρώτη είναι Start battle, η δεύτερη Continue battle και η τρίτη View Database.

Οι πρώτες 2 είναι εμφανές τι κάνουν, αλλά η τρίτη είναι μοναδική! Μιλάμε για μία τεράστια Database, η οποία περιέχει τα ονόματα και τα βιογραφικά των στρατιωτικών διοικητών και των τριών στρατών. Θα μου πείτε... 3 στρατοί σημαίνει 3 διοικητές... πού είναι το τεράστιο που μας λες ρε Ζούλια; Λοιπόν, δεν μιλάμε μόνο για τους ανώτατους διοικητές, αλλά από τον παραμικρό





STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

λοχαγό, διοικητή λόχου μέχρι τον αρχιστράτηγο κάθε στρατού.

Επίσης, υπάρχουν σχηματικά οι παρατάξεις κάθε στρατού σε ιστορικές μάχες. Αυτό γίνεται με εικονίδια που αναπαριστούν τις μονάδες και με γραμμές που δείχνουν την ιεραρχία μεταξύ τους. Αν κάνετε click σε ένα εικονίδιο, εμφανίζονται αμέσως πληροφορίες για τη μονάδα, το ρόλο της στη μάχη, καθώς και πληροφορίες για το διοικητή της. Και αυτό φυσικά ισχύει και για τους τρεις στρατούς, τους οποίους περιέχει το παιχνίδι: Γάλλους, Αγγλους και Πρώσους. Πρόκειται για πραγματικά μεγάλη Database. Ολα αυτά τα βλέπετε, πλαισιωμένος από ένα στρατιωτικό εμβατήριο κάθε χώρας, το οποίο πλουτίζει πολύ την ατμόσφαιρα.

Ας πάμε στην επιλογή Start Battle. Τότε βγαίνει ένας χάρτης, επάνω στον οποίο μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 6 ιστορικές μάχες. Περιλαμβάνει και το Waterloo, στο οποίο έχετε τη δυνατότητα, εφόσον θέλετε, να αλλάξετε την ιστορία! Εδώ, ας μιλήσω για το μειονέκτημα του παιχνιδιού, που είναι ότι δεν έχει κάτι σαν Campaign, αλλά 6 μεμονωμένες μάχες, οι οποίες δεν επηρεάζουν η μία την άλλη.

Τέλος πάντων, μόλις διαλέξετε μάχη, το πρόγραμμα ρωτάει αν θέλετε οι κινήσεις του υπολογιστή/αντιπάλου σας να είναι οι ιστορικές, αν θέλετε να είναι τυχαίες (random) ή αν θέλετε να είναι ελεύθερες (free), δηλαδή να στήσετε εσείς τους 2 στρατούς προτού αρχίσει η μάχη. Κατόπιν, το πρόγραμμα σάς ρωτάει αν θέλετε να είστε με τους Γάλλους ή με την αγγλοπρωσική συμμαχία. Στη συνέχεια, αρχίζει επιτέλους το παιχνίδι...

Βλέπετε το πεδίο μάχης από ψηλά. Υπάρχουν 3 επίπεδα zoom στο χάρτη. Το καλύτερο είναι φυσικά το πιο μακρινό, το οποίο σας βοηθά να έχετε γενική άποψη από ψηλά τού τι συμβαίνει. Σε συγκεκριμένες μάχες, ωστόσο, το καλύτερο και θεαματικότερο zoom είναι το πλησιέστερο, με το οποίο βλέπετε έως και την παραμικρή λεπτομέρεια στους στρατιώτες σας. Μπορείτε να τους δείτε οχυρωμένους σε ένα σπίτι, με τις κάννες

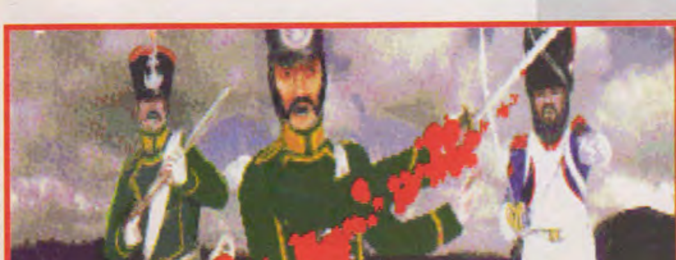
Εταιρία
MICROPROSE
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy



Πληροφορίες για κάθε τμήμα του στρατού, με ένα απλό κλικ του mouse.



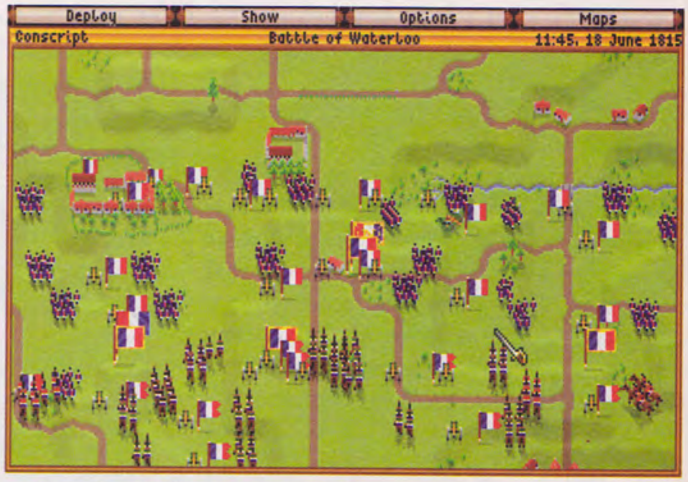
Επιλογή της εθνικότητας του στρατού που θα χρησιμοποιήσετε.







Επιλογή της τοποθεσίας της ιστορικής μάχης.



Το βασικό περιβάλλον του παιχνιδιού.

των όπλων τους να ξεπροβάλουν από το παράθυρο. Βλέπετε έναν από τους διοικητές να δίνει διαταγές με χειρονομίες, καθώς ιππεύει. Είναι πραγματικά πολύ καλή δουλειά, αλλά υπάρχει πάλι ένα μειονέκτημα. Η απόκριση των controls σκρολαρίσματος στο χάρτη είναι πολύ αργή. Αφού πατήσετε το βελάκι, θα περάσουν κάμποσα δευτερόλεπτα μέχρι να σκρολάρει ο χάρτης.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται αποκλειστικά με το mouse και οι κινήσεις του στρατού γίνονται με μεγαλοφυή τρόπο. Στο minimum zoom, οι μονάδες σας αναπαρίστανται με σημαίες. Οι απλές σημαίες αποτελούν απλούς λόχους, ενώ οι σημαίες, οι οποίες έχουν χρυσά εμβλήματα επάνω τους, συμβολίζουν μεραρχίες και σώματα στρατού.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ



Η σημαία με το στέμμα συμβολίζει γενικά τον ανώτατο διοικητή του στρατού. Αν κάνετε κλικ σε μία από της σημαίες, θα εμφανιστεί ένα μενού επιλογών, μέσω του οποίου μπορείτε να διαλέξετε το σχηματισμό του στρατού σας, αν θα επιτεθείτε ή αν θα υποχωρήσετε, το στόχο σας, την ταχύτητα κίνησής σας, καθώς και αν θα ενωθείτε με κάποιο άλλο σώμα.

Ολα τα σώματα είναι εδώ... βαρύ - ελαφρύ πεζικό, βαρύ - ελαφρύ πυροβολικό, ιππικό, ανιχνευτές. Ολοι είναι ντυμένοι με τις αυθεντικές στολές τους και σίγουρα έχουν την αυθεντική... συμπεριφορά. Το θέμα είναι να είστε ικανοί στρατηγοί όπως εμείς και να μπορέσετε να αλλάξετε την πορεία της ιστορίας! Δεν είναι εύκολο πάντως το παιχνίδι και σίγουρα απαιτεί πολύ ψάξιμο! Ας δούμε λίγο ακόμα τις κινήσεις.

Αν κάνετε κλικ σε μία απλή διμοιρία... θα κινηθεί μόνον αυτή. Αν κάνετε κλικ σε ένα λόχο, θα κινηθούν και οι 2 διμοιρίες του. Αν κάνετε κλικ σε ένα σύνταγμα, θα κινηθούν και οι 10 λόχοι του. Φυσικά, αν κάνετε κλικ στο Ναπολέοντα ή στο Wellington, θα κινηθεί όλος ο στρατός! Από εσάς εξαρτάται! Σε αυτόν θα σας βοηθήσει η Database, η οποία υποδεικνύει ποιος είναι πιο κάτω από ποιον. Εδώ, πρέπει να επισημάνουμε ότι, κα-

τά τη διάρκεια της μάχης μπορείτε να έχετε πρόσβαση μόνο στα κομμάτια της Database, που αφορούν στην παράταξή σας.

Ας δούμε και λίγο τη μάχη. Μόλις δώσετε εντολή και στόχο επίθεσης, αμέσως οι στρατιώτες σας θα εκτελέσουν τις εντολές σας. Θα επιτεθούν με δύναμη στο στόχο και το αποτέλεσμα θα είναι ανάλογο πολλών παραμέτρων, π.χ. από το πεδίο μάχης. Αν π.χ. μία πόλη είναι οχυρωμένη, τότε έτσι και επιτεθείτε με ιππικό, δεν θα καταφέρετε απολύτως τίποτα, όσοι και αν είστε.

Αυτό συμβαίνει, γιατί απλούστατα το ιππικό θέλει πολύ χώρο για να κινηθεί και τα δρομάκια της πόλης δεν είναι κατάλληλα! Αν σκοτωθεί ένας διοικητής, τότε τα πράγματα είναι δύσκολα, καθώς δεν θα μπορείτε για αρκετή ώρα να διατάξετε το τμήμα του στρατού σας, το οποίο θα ενεργεί ακυβέρνητο. Αν όμως το ακυβέρνητο σώμα πλησιάσει κάποιο, το οποίο έχει διοικητή, τότε αυτόματα μπορείτε να το διατάξετε. Ενα πολύ όμορφο στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι για κάθε εντολή υπάρχει ειδικό παράγγελμα με σάλπιγγα ή με τα τύμπανα! Ακούγονται κραυγές, πυροβολισμοί και οτιδήποτε άλλο έχει σχέση με αιματηρή μάχη. Το καλύτερο ωστόσο είναι στο maximun zoom.

Εκεί... τα πράγματα είναι θεαματικότατα. Εχει δοθεί προσοχή στη λεπτομέρεια, ώστε να απολαύσετε τα χαρακτηριστικά αυτά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80386SX ή ανώτερο.


595 K της βασικής, ώστε να τρέξει, καθώς και 2 Mbytes RAM.


12 Mbytes, αλλά μπορείτε να σβήσετε την εισαγωγή, η οποία καταλαμβάνει 6 MB.


VGA.


5 δισκέτες των 1,44.



Με Zoom out, μπορείτε να έχετε μια πιο γενική εικόνα της μάχης.



Στο σημείο αυτό επιλέγετε τη δυσκολία του παιχνιδιού.

Για να το πετύχετε όμως αυτό, πρέπει να έχετε τουλάχιστον 386/40, γιατί αλλιώς το παιχνίδι γίνεται σπαστικά αργό. Το minimum είναι πάντως οποιασδήποτε ταχύτητας 386SX. Η εξέλιξη είναι αυτή...

Γενικά, είναι από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής που έχω δει ως τώρα. Αν έλειπαν τα δύο μειονεκτήματα, που ανέφερα, θα ήταν το καλύτερο προς το παρόν, αλλά ακόμα και έτσι είναι πραγματικά πολύ καλό. Το Fields of Glory, το Syndicate, και το Ashes of the Empire είναι τα τρία που προτιμώ.

Τα γραφικά του πάντως είναι πολύ καλά, όπως και ο ατμοσφαιρικός του ήχος. Η ιστορία έχει ακολουθηθεί κατά γράμμα, αλλά φυσικά σάς δίνεται η ευκαιρία να την αλλάξετε. Το ότι έχει μόλις 6 μάχες, δεν πρέπει να σας στενοχωρεί. Μία μάχη κρατάει πολλές ώρες παιχνιδιού και μετά μάλιστα μπορείτε να την ξαναπαίξετε διαλέγοντας την αντίπαλη παράταξη.

Είναι αρκετά προσεγμένο παιχνίδι, αλλά βρίσκεται μέσα στο top 5. Αν είχαν προσεχτεί αυτές οι 2 λεπτομέρειες, θα ήταν κορυφαίο.

Ελπίζουμε πάντως να διατηρήσει η Microprose αυτήν την ποιότητα, όπως επίσης και να κυκλοφορήσει και κάποιο Mission\Data disk! Καλή διασκέδαση σε όσους το αγοράσουν. Είναι μία πολύ καλή εκλογή, για όσους δεν ήξεραν τι να ψηφίσουν.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής. Θα μπορούσε πάντως να είναι το καλύτερο. Σε όσους έχουν τη δυνατότητα να το αγοράσουν, το συνιστούμε ανεπιφύλακτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	90

89%

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Την περασμένη χρονιά, ένα πολύ μεγάλο τμήμα του στελεχικού δυναμικού της Sierra αποχώρησε από την εταιρία. Η είδηση έσκασε σαν βόμβα στο χώρο, οι δε πρώτες πληροφορίες μιλούσαν για το 30% του συνολικού δυναμικού της εταιρίας. Μια καινούρια εταιρία εμφανίστηκε, η Tsunami, το στελεχικό δυναμικό της οποίας αποτελείται κυρίως από τα πρώην μέλη της Sierra.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Οι λόγοι αποχώρησης των στελεχών εξακολουθούν να παραμένουν άγνωστοι, αφού ούτε και οι ίδιοι μιλούν γι' αυτό. Εφυγαν για να φτιάξουν την Tsunami ή τους έδιωξαν, οπότε αναγκάστηκαν να κάνουν κάτι. Ετσι, μας προέκυψε η Tsunami.

Εν πάση περιπτώσει, αυτό που τελικά μετράει είναι ότι έχουμε μια καινούρια εταιρία παραγωγής παιχνιδιών, και όχι μόνον adventures, και αυτό είναι πολύ θετικό γεγονός.

Η Tsunami με το ξεκίνημά της, κατά παράδοξο τρόπο, αντιμετωπίστηκε πάρα πολύ θετικά από το σύνολο του ειδικού Τύπου στην Αμερική, γεγονός που είναι καθοριστικό για το μέλλον οποιασδήποτε εταιρίας, η οποία πρωτοξεκινά. Εκανε όμως και μερικές πολύ έξυπνες κινήσεις.

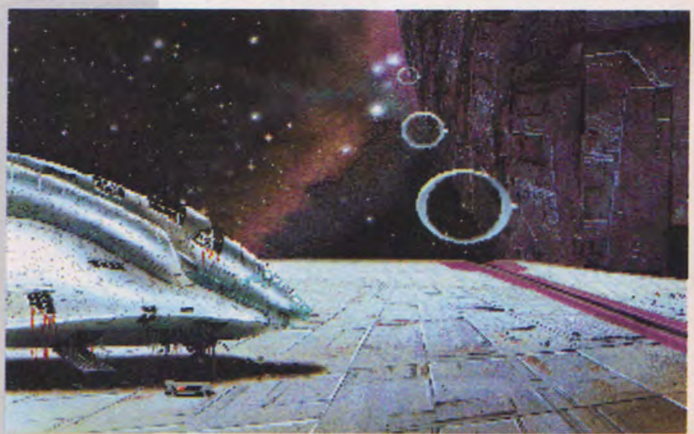
Συγκεκριμένα, πήρε τον Jim Walls, το δημιουργό της περιβόητης σειράς των POLICE QUEST, ακυρώνοντας το συμβόλαιό του με τη Sierra. Προφανώς, του έδωσε πολύ περισσότερα χρήματα από ό,τι η Sierra. Δεν σταμάτησε όμως σ' αυτό, κίνηση η οποία αποτέλεσε πρώτης τάξης διαφήμιση, αλλά προχώρησε σε συμφωνίες με μεγάλα ονόματα για την παραγωγή διάφορων παιχνιδιών. Ετσι, συνεργάστηκε με τον περιβόητο Larry Niven, έναν από τους πιο διάσημους Αμερικανούς συγγραφείς βιβλίων επιστημονικής φαντασίας, ο οποίος έχει σαρώσει τα περίφημα Hugo και Nebula (ειδικά βραβεία), κυρίως με τους κόσμους και τους εκπληκτικούς χαρακτήρες που έχει δημιουργήσει. Καρπός της συνεργασίας τους ήταν το RINGWORLD, το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας, ένα από τα αποκαλούμενα scenario based adventures, το οποίο παρουσιάζουμε στο άρθρο αυτό.

Σημειώστε ότι στο πακέτο της περιπέτειας, εκτός των άλλων, υπάρχει και το ομώνυμο βιβλίο του Larry Niven.

Πρόκειται για ένα ομολογουμένως εκπληκτικό βιβλίο, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να διαμορφώσει μια αυστηρά προσωπική γνώμη για την ποιότητα της μεταφοράς του βιβλίου στους κομπιούτερ, υπό τη μορφή adventure.



Η στολή είναι απαραίτητη για να αναπνέεις στη θάλασσα.



Μπαίνοντας στο Ringworld.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Tsunami
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphic, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑ
ΕΥΚΟΛΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αξίζει να διαβάσει κάποιος το βιβλίο, προκειμένου να σχηματίσει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για τους βασικούς κόσμους και τις ομάδες των "όντων", τα οποία διαδραματίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο στο Ringworld. Υπάρχουν τρεις κατηγορίες "όντων": οι άνθρωποι, οι Kzinti και τα Puppeteers. Διανύουμε μια περίοδο κατά την οποία οι άνθρωποι και οι Kzinti συνεργάζονται αρμονικά. Η εποχή των πολέμων μεταξύ τους είναι πια μακρινή ανάμνηση, περισσότερο για τους ανθρώπους και λιγότερο για τους Kzinti. Εχουν ήδη περάσει είκοσι χρόνια από τότε που ο άνθρωπος Louis Wu και ο Kzin, Speaker-to-Animals, επέστρεψαν από το Ringworld. Το ταξίδι τους αυτό αποτελεί ακόμη ένα μεγάλο μυστικό για σχεδόν όλους, εκτός από ελάχιστους, τους πιο υψηλά ιστάμενους στα Ηνωμένα Εθνη και την Kzinti Patriarchy.



Η τεχνολογία, την οποία τα Puppeteers αποκάλυψαν στους Wu και Speaker, οδήγησε σε μία μοναδική συνεργασία ανάμεσα στη Γη και τους Kzinti για να δημιουργήσουν το πιο γρήγορο διαστημικό σκάφος σε όλους τους κόσμους του διαστήματος, το περιβόητο Hyperdrive II. Παράλληλα, τα Puppeteers προχωρούν σε κάποια ιδιόμορφα πειράματα. Εσύ χειρίζεσαι τον Quinn, έναν παλιό φίλο του Louis Wu, και η αποστολή σου είναι να ειδοποιήσεις την οικογένεια Chmeee για την εξαφάνιση του Louis Wu. Αυτό που κανείς από σας δεν ξέρει είναι ότι ο αυτοκράτορας των Kzinti, ο Lord Veeshka, ζητώντας εκδίκηση, έχει σκοπό να εξαφανίσει τα Puppeteers. Ενώ τα Ηνωμένα Εθνη σε συνεργασία με τους Kzinti έφτιαχναν το περίφημο αυτό διαστημόπλοιο, ο αυτοκράτορας των Kzinti έφτιαξε μυστικά ένα πανομοιότυπο σκάφος, το οποίο εξόπλισε με ένα υπερ-όπλο, το Slaver Disrupter Cannon, ικανό να εξαφανίσει ολόκληρο πλανήτη. Ετσι στέλνει τον υπαρχηγό του Shachra για να εξοντώσει την οικογένεια των Chmeee, τους οποίους θεωρεί προδότες, και μετά φυσικά να εξοντώσει και τον κόσμο των Puppeteers.

Η ιστορία μας ξεκινά με σένα, τον Quinn, να φτάνεις μπροστά από την κατοικία των Chmeee, λίγο προτού τους επιτεθεί ο Shachra. Η σύγκρουση μόλις έχει αρχίσει.

Το σενάριό του είναι από όλες τις απόψεις εκπληκτικό, εξάλλου αυτό αποτελεί και τη βασική δύναμη του adventure.

Λίγο προτού κάνεις έρωτα με την κόρη του Αρχηγού στο Canyon People planet.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Ringworld είναι εξαιρετικά. Οι χαρακτήρες του Niven έχουν μια σπάνια, ασυνήθιστη ομορφιά που θα εντυπωσιάσει και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Οι αναπαραστάσεις των χώρων είναι επίσης πάρα πολύ καλές, ειδικά δε αυτές οι "καθαρά" διαστημικές σκηνές είναι υπέροχες. Πάντως, και μόνο για τις διάφορες προσωπογραφίες αξίζει να δει κάποιος το adventure αυτό.

Η μουσική του αλλά και τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά. Ειδικά στον τομέα αυτόν το Ringworld με ξάφνιασε, με τη θετική έννοια του όρου. Η μουσική του είναι έντονη με πολλά επικά στοιχεία, ενώ το βασικό μουσικό μοτίβο πανέμορφο. Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι πολύ απλός, αφού οι προγραμματιστές της Tsunami δημιούργησαν ένα user-interface παρόμοιο με αυτό της Sierra, αλλά πολύ πιο απλό και εύχρηστο.



Τα περιβόητα Puppeteers.

Πατώντας οπουδήποτε πάνω στην οθόνη το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται ένα τριγωνικό ACTION MENU. Εδώ έγκειται, λοιπόν, η βασική διαφορά των interfaces ανάμεσα στις Sierra και Tsunami. Στη Sierra πρέπει να πας τον κέρσορα

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ


Η Miranda


Ο μάγος των ιθαγενών.


Ο αρχηγός Olochagach.


Ο Iacch-Captain.


Ο Quinn.


Ο Shachra.


Η Chalasha.


Η Lord Poria.


Η νυχτερίδα.


Ο flasheater's Lord.

στο πάνω μέρος της οθόνης για να εμφανιστεί η Menu bar και απ' αυτήν να διαλέξεις ένα icon. Εδώ απλώς κάνεις όπου θέλεις κλικ και το ACTION MENU εμφανίζεται. Αυτό περιέχει τα icons-εντολές LOOK, WALK, TALK (από πάνω προς τα κάτω αριστερά), TOUCH-HAND, TSUNAMI στα δεξιά, ενώ στο κέντρο και κάτω υπάρχει το INVENTORY. Σε αυτό μπορείς να κάνεις είτε LOOK ένα αντικείμενο είτε PICK για να το χρησιμοποιήσεις. Στο icon Tsunami, μια και τα άλλα λειτουργούν όπως ακριβώς τα αντίστοιχα της Sierra, υπάρχουν οι εντολές RESTORE/SAVE/RESTART/QUIT/SOUND. Το πρώτο αρνητικό στοιχείο είναι ότι έχεις μόνο 8 θέσεις σωσίματος και χωρίς την Change directory δυνατότητα. Το δεύτερο μειονέκτημα στο χειρισμό της περιπέτειας έγκειται στο ότι το παιχνίδι γίνεται πολλές φορές εξαιρετικά αργό. Το έπαιξα σε ένα 386 DX στα 40 με 4MB μνήμης.

Φαίνεται όμως ότι δεν έχουν κάνει καθόλου καλή διαχείριση της μνήμης, αφού σε αρκετά σημεία σού δίνει την αίσθηση ότι έχει κολλήσει. Αυτό το γεγονός, σε συνδυασμό με το ότι υπάρχουν ατέλειωτα κομμάτια "κινηματογραφικών σκηνών", όπου δηλαδή το πρόγραμμα έχει τον έλεγχο και όχι εσύ, το καθιστά σε αρκετά σημεία εκνευριστικό, ειδικότερα δε αν έχεις ξαναπαίξει τα σημεία αυτά!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι επίσης εκπληκτική. Θα το τονίσω για μία ακόμη φορά: Ο Niven μαζί με τους προγραμματιστές της εταιρίας έχουν κάνει εκπληκτική δουλειά στους τομείς οι οποίοι αφορούν στο σενάριο, τα γραφικά, τα κείμενα-διαλόγους, ώστε να δημιουργείται μία μοναδική ατμόσφαιρα, στην περιπέτεια. Και ενώ το adventure δείχνει να αριστεύει σε όλους τους παραπάνω τομείς, και περιμένεις να δεις και μια αντίστοιχης ποιότητας δράση, γρήγορα ανακαλύπτεις ότι ο τομέας αυτός, ο τόσο καθοριστικός για ένα adventure, είναι σχεδόν ανύπαρκτος!!!

Οι γρίφοι, τους οποίους θα πρέπει να λύσεις κατά τη διάρκεια του adventure, είναι ελάχιστοι. Γι' αυτό το λόγο δεν θα αναφέρουμε κάποιον πιο ειδικό γρίφο. Η μοναδική ίσως δυσκολία της περιπέτειας συναντάται μέσα στα ανάκτορα του αυτοκράτορα (Patriarch) των Kzinti.

Προσωπικά ένιωσα μεγάλη απογοήτευση από το γεγονός της σχεδόν μηδαμινής δράσης. Το adventure ανήκει σε μία ιδιόμορφη κατηγορία που ονομάζεται "scenario based adventures" όπως και το DAUGHTER OF SERPENTS, το οποίο θα δούμε στο επόμενο τεύχος. Στα adventures αυτά, το βάρος δίνεται αποκλειστικά στη δημιουργία ενός εκπληκτικού σεναρίου και στην "κινηματογραφικού χαρακτήρα" απόδοσή του. Ετσι, ενώ τα adventures αυτά είναι σχεδόν άριστα ως προς τα γραφικά, τους διάφορους χαρακτήρες, το σενάριο συνολικά και τα κείμενα περιγραφές-διάλογοι, υστερούν απελπιστικά στη δράση και τους γρίφους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα space adventures που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Απίθανα γραφικά, φοβερά κείμενα-διάλογοι, αλλά και η μικρότερη δράση που έχω δει έως τώρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	40

94%

Παρ' όλα αυτά, το RINGWORLD αποτελεί μοναδική εμπειρία. Τελειώνοντάς το, ήμουν τρομερά ενθουσιασμένος από τους χαρακτήρες και τα κείμενα της περιπέτειας, από τη συνολική σεναριακή σύλληψη, που είναι 100% πρωτότυπη.

Παρά τα κενά στη δράση, το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Η γνωριμία με τους κόσμους και τους χαρακτήρες του Niven είναι μοναδική εμπειρία. Το δε βιβλίο που υπάρχει μέσα στην περιπέτεια είναι εκπληκτικό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην ακτίνα, μπροστά σου στην πόρτα (doorbell beam). Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στην ακτίνα. Στην πόρτα σού ζητούν αποδείξεις. Στο INVENTORY σου κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο δαχτυλίδι (signet ring from Louis Wu).

Τώρα πάρε το και κάνε το κλικ πάνω στον Lacch-Captain. Μέσα απάντησε τη φράση 2. Αμέσως μόλις ο νεκρός πέσει στο έδαφος, από το INVENTORY σου διάλεξε το όπλο σου (stunner) και ετοιμάσου. Μόλις ο διώκτης σας εμφανιστεί πίσω από το τεράστιο άγαλμα, κάνε κλικ το όπλο πάνω του. Τον χτυπάς και πας κοντά του.

Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο έδαφος, στο κίτρινο αντικείμενο (infodisk), δίπλα στους νεκρούς. Κάνε κλικ σ' αυτό τον HAND κέρσορα και το παίρνεις. Φύγε νότια στην οθόνη. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο πιο δεξί, όπως κοιτάς, σκάφος (flycycle). Μπαίνεις μέσα. Από το INVENTORY σου διάλεξε τη δισκέτα (infodisk) και κάνε την κλικ στο άνοιγμα (slot) στο πάνω μέρος (και στη μέση) της οθόνης.

Τώρα κάνε κλικ τον HAND κέρσορα εκεί όπου αναβοσβήνει το "message". Διαβάζεις όλο το μήνυμα, το οποίο ουσιαστικά σού εξηγεί τι γίνεται στο παιχνίδι. Κάνε κλικ στο "SLAVE", έτσι ώστε το σκάφος να σας ακολουθήσει. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο άνοιγμα που έβαλες τη δισκέτα για να βγει έξω και κάνε κλικ σε αυτήν (infodisk) για να την πάρεις.

Τώρα κάνε κλικ στο EXIT για να βγεις έξω. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο αριστερό, όπως κοιτάς, σκάφος και μπαίνεις μέσα σε αυτό. Από το INVENTORY σου ξαναπάρε τη δισκέτα και κάνε την κλικ στο άνοιγμα (slot) όπως και προηγουμένως. Τώρα κάνε κλικ στην επιλογή "MASTER" και μετά κάνε κλικ στο δεξιό μοχλό, όπως κοιτάς, στο κόκκινο λαμπάκι που αναβοσβήνει. Φεύγετε και φτάνετε μπροστά σε ένα φρουρό.

Πες τη φράση 2. Μόλις μπεις στο διαστημικό σκάφος και μπουν και οι διώκτες σας, γρήγορα από το INVENTORY σου διάλεξε το όπλο σου και, μόλις αυτοί εμφανιστούν, κάνε το κλικ πάνω τους. Τους εξουδετερώνεις.

Προλαβαίνετε να ξεφύγετε την τελευταία στιγμή. Η αρχιμηχανικός όμως του σκάφους, η Miranda, θεωρώντας σας κλέφτες, φεύγει για να σαμποτάρει το σκάφος. Απάντησε τη φράση 2. Βλέπεις τη Miranda να καταστρέφει τα καλώδια. Πες τη φράση 2 και γρήγορα από το INVENTORY σου πάρε το όπλο σου και κάνε το κλικ πάνω της.

Τη χτυπάς. Τώρα πρέπει να φτιάξεις σωστά τα χαλασμένα καλώδια. Αυτό είναι το copy protection της περιπέτειας. Βάλε από την αντίστοιχη σελίδα του manual σωστά τα έγχρωμα καλώδια, ξεκινώντας από το πιο αριστερό όπως κοιτάς. Πηγαίνεις στο autodoc, όπου έχετε τη Miranda. Ζητάει αποδείξεις γι' αυτά που λέτε. Πες τη φράση 2. Από το INVENTORY σου πάρε τη δισκέτα (infodisk) και κάνε την κλικ πάνω στο μηχάνημα (autodoc) στα δεξιά σου (και δεξιά της Miranda). Την πείθετε για τους ισχυρισμούς σας.

Η συνέχεια στην οθόνη σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **80386SX ή ανώτερο**
- **590K της βασικής μνήμης ελεύθερα.**
- **Σκληρός δίσκος, στον οποίο καταλαμβάνει μαζί με τα saves περίπου 10MB.**
- **Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.**
- **Το πακέτο που είδαμε περιείχε 7 δισκέτες των 1.44**



Στο διαστημόπλοιο που έχετε κλέψει.



Εδώ βλέπεις πώς πρέπει να φτιάξεις αργότερα τα charms.

FLASHBACK
Ενα πλήρες οδοιπορικό

• του Αργύρη Γιαγιά

Το Another World ήταν ένα action-arcade game, το οποίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Το Flashback είναι η δεύτερη συνέχεια αυτού του παιχνιδιού και διαθέτει πολλά προσόντα, ώστε να σημειώσει μεγαλύτερη επιτυχία από τον προκάτοχό του.

Ας δούμε πρώτα το σενάριο, στο οποίο εξελίσσεται το Flashback. Βρισκόμαστε στο έτος 2142. Ο πράκτορας Conrad Hart είχε κάνει μία τρομακτική ανακάλυψη. Μετά από πολλές έρευνες διαπίστωσε ότι υπήρχαν άλλοι άνθρωποι, "διαφορετικοί". Ο Conrad μονολογούσε, καθώς πλησίαζε στο διαμέρισμά του. Με την άκρη του ματιού, διέκρινε δύο γκρίζες φιγούρες να τον παρακολουθούν και προτού το καταλάβει, έπεσε αναίσθητος από ένα laser. Ενα σκάφος εμφανίστηκε αμέσως και οι δύο σκοτεινές φιγούρες έσυραν τον Conrad στο εσωτερικό του. Ξύπνησε μετά από πολλές ώρες ζαλισμένος μέσα σε ένα κελί. Δεν θυμόταν τίποτα. Το μόνο, το οποίο τού επαναλάμβανε συνεχώς το υποσυνείδητό του ήταν η λέξη διαφυγή, διαφυγή, διαφυγή... Χωρίς καλά καλά να καταλαβαίνει τι κάνει, έτρεξε προς μία έξοδο κινδύνου με σκοπό να το σκάσει. Αμέσως, δύο φρουροί άρχισαν να τον καταδιώκουν και μία από τις ριπές τους παραλίγο να τον χτυπήσει. Χωρίς να το σκεφτεί πολύ, βγήκε στην εξέδρα απογειώσεων και βρήκε μία Hover bike. Καθώς απομακρυνόταν με τη μηχανή, οι φρουροί τον πυροβολούσαν και στη συνέχεια επιβιβάστηκαν σε ένα σκάφος και άρχισαν να τον καταδιώκουν. Ηταν θέμα λίγων λεπτών να τον προλάβουν και έτσι, σε λίγο βρέθηκε στο βεληνεκές των όπλων τους. Η μηχανή ήταν μεν ευέλικτη, δεν κατάφερε όμως να αποφύγει τα συνεχή πυρά, βρέθηκε εκτός ελέγχου και άρχισε να πέφτει προς τη ζούγκλα. Το σκάφος έκανε ένα - δύο κύκλους πάνω από το σημείο, στο οποίο έπεσε η μηχανή και βεβαιώθηκαν ότι δεν χρειαζόταν να κάνουν κάτι άλλο. Ομως, ο Conrad ήταν ακόμα ζωντανός. Ζαλισμένος προσπάθησε να σηκωθεί. Με την άκρη όμως του χεριού του έριξε ένα μικρό κουτί που ήταν δίπλα του. Καθώς άρχισε να συνέρχεται, σηκώθηκε και κοίταξε γύρω του. Βρισκόταν σε μία ζούγκλα με πολύ πυκνή βλάστηση. Το κουτί ήταν περίπου 10 πόδια κάτω. Είναι πλέον στο χέρι σας να οδηγήσετε τον Conrad σε ασφαλές μέρος.



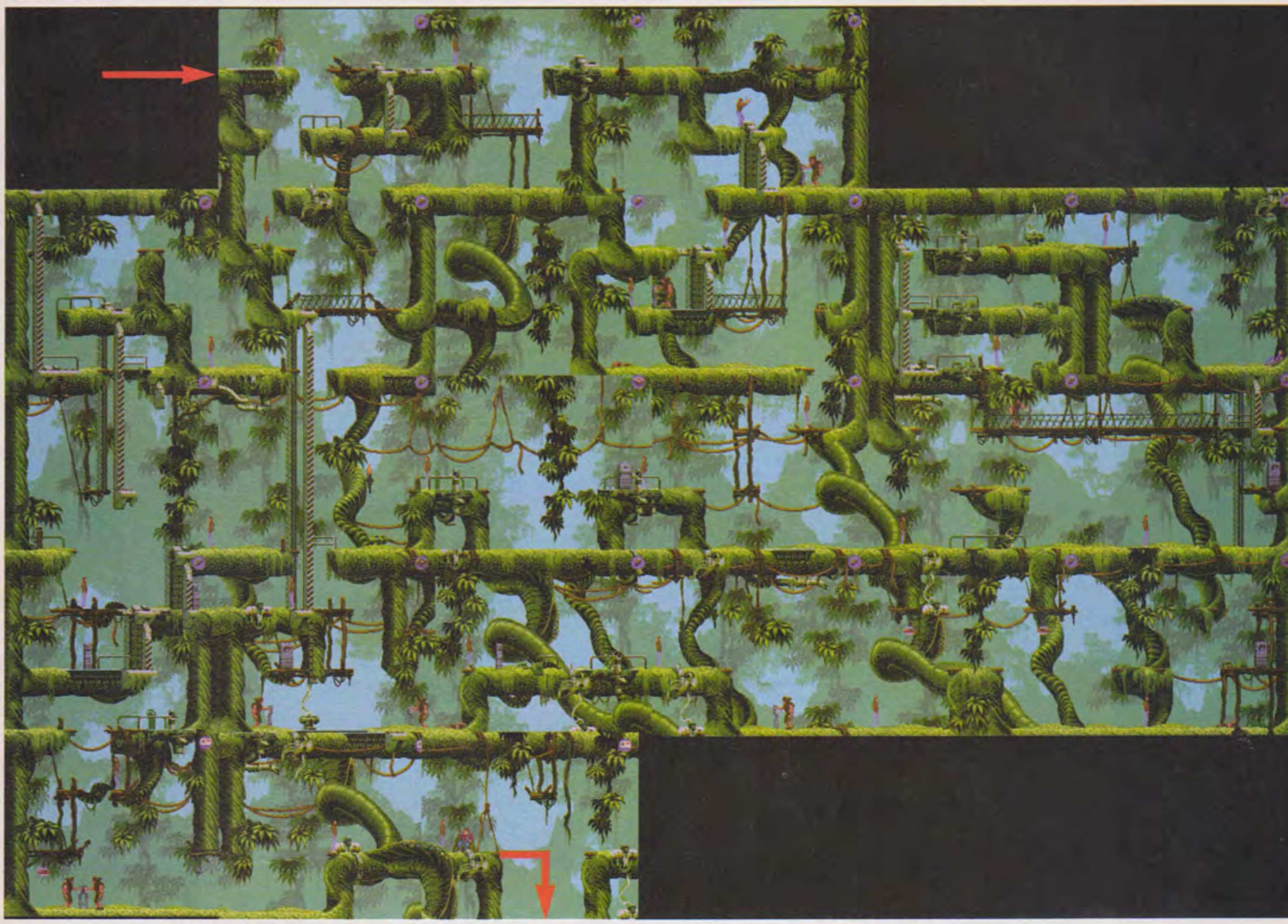
Αν το πρώτο παιχνίδι σάς φάνηκε δύσκολο και αρκετές φορές πολύπλοκο σε ό,τι αφορά την αντιμετώπιση των εχθρών, το Flashback είναι ακόμα δυσκολότερο. Οι κινήσεις, τις οποίες μπορεί να κάνει τώρα το sprite μας, είναι πολύ περισσότερες, με αποτέλεσμα να χρειάζεται ένας συγκεκριμένος συνδυασμός πλήκτρων για να πραγματοποιήσουμε πολλές από αυτές. Θα πρέπει να υπολογίζετε ότι θα χρειαστείτε περίπου μισή με μία ώρα, ωσότου εξοικειωθείτε πλήρως με τις κινήσεις του Conrad, όμως η πρώτη πίστα είναι σχετικά εύκολη και θα μπορέσετε να εξασκηθείτε πιο εύκολα.

Οι κινήσεις μπορεί να είναι δύσκολο να εκτελεστούν, ωστόσο το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Εχετε τη δυνατότητα να κάνετε μεγάλα άλματα, να σκαρφαλώσετε σε ψηλά πατώματα, να κάνετε τούμπες με πιστόλι ή χωρίς, καθώς και άλλα πολλά. Ολα αυτά φαίνονται κάτι περισσότερο από ρεαλιστικά, εφόσον συνοδεύονται από το άψογο animation της Delpine. Πράγματι, τα δείγματα στο χώρο του animation αυτής της εταιρίας είναι τα καλύτερα του είδους. Στο Flashback είναι η καλύτερη δουλειά της μέχρι τώρα, καθώς είναι το πιο φυσικό animation το οποίο έχουμε δει έως σήμερα.

Ομως, μην απορροφηθείτε από το εκπληκτικό animation, γιατί στο Flashback ο θάνατος παραμονεύει παντού. Και ενώ είναι φυσιολογικό να χάσεις από έναν αντίπαλο σε μία μάχη ή πατώντας κάποια νάρκη, υπάρχουν και οι "εκνευριστικοί" θάνατοι. Μπορεί να χρειαστεί να κατεβούμε από ένα πάτωμα σε ένα άλλο, το οποίο δεν φαίνεται στην οθόνη, ρισκάροντας αν από κάτω υπάρχει έδαφος ή κενό. Μάλιστα, σε αυτήν την περίπτωση χάνουμε αμέσως και τα τέσσερα επίπεδα ενέργειας της ασπίδας, που διαθέτουμε. Το χειρότερο από όλα είναι ότι το continue option, το οποίο εμφανίζεται μόλις χάσουμε, δεν μας επαναφέρει στο σημείο που χάσαμε, αλλά στο τελευταίο save (το οποίο επίσης γίνεται σε προκαθορισμένα αραιά σημεία) ή στην αρχή του επιπέδου, το οποίο είναι και το πιο συνηθισμένο.

Οι κωδικοί που παίρνουμε κατά διαστήματα, εμφανίζονται μόνο

ΕΠΙΠΕΔΟ 1 (ΚΩΔΙΚΟΙ: JAGUAR/ BANTHA/ TOHOLD)

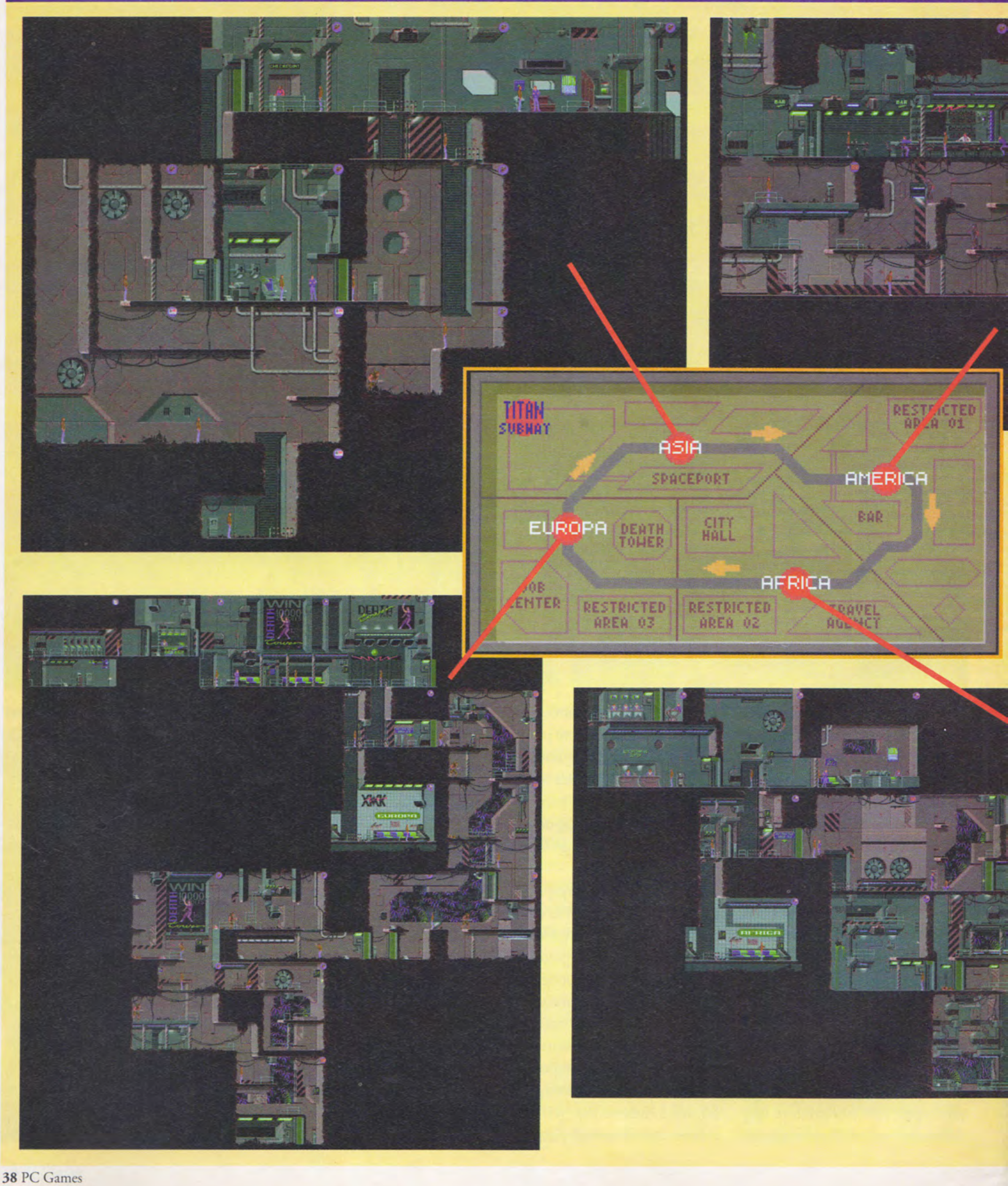


στην αρχή του επιπέδου, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να τελειώσουμε κατευθείαν ένα επίπεδο (το οποίο είναι ιδιαίτερα μεγάλο), ώστε να μην το ξαναπαίξουμε την επόμενη φορά. Χαρακτηριστικό είναι ότι μετά από 1 1/2 ώρα παιχνίδι, είχα πάρει μόλις έναν κωδικό. Ομως, ευτυχώς για σας το PC games θα σας βοηθήσει και πάλι να βγείτε από όλα αυτά τα αδιέξοδα. Κατ' αρχάς, για να αποφύγετε τους "τυχαίους" θανάτους, σας δίνουμε όλους τους χάρτες του παιχνιδιού, ώστε να ξέρετε πού βαδίζετε και τι κρύβεται στο παρακάτω πάτωμα. Μία σοφή τακτική είναι να κινείστε πάντα με το πιστόλι στο χέρι, όμως τότε δεν κινείστε γρήγορα και αυτό σε λίγο θα αρχίσει να σας εκνευρίζει. Γι' αυτό, η ιδανική λύση είναι να κινείστε με το πιστόλι, σκυμμένος όμως και με συνεχείς τούμπες. Είναι και πιο γρήγορο και πιο ασφαλές, ενώ ταυτόχρονα είστε καλυμμένος σε τυχόν πυρά, τα οποία κατά 90% είναι στο ύψος του στήθους.

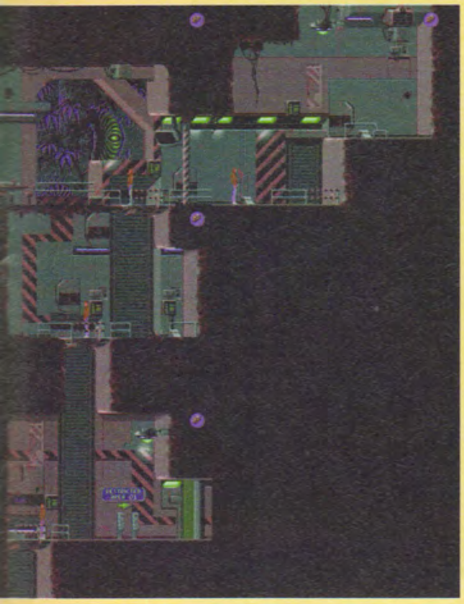
Μία άλλη εξίσου χρήσιμη τεχνική είναι να παίρνετε πάντα ό,τι βρίσκετε, ακόμα και πέτρες. Ποτέ δεν ξέρετε πότε θα σας χρειαστούν. Ειδικά τις τελευταίες, μπορείτε να τις πετάξετε, να αποσπάσετε την προσοχή των φρουρών προς άλλη μεριά και να αποφύγετε τα πρώτα πυρά τους. Σε μεγαλύτερο επίπεδο, όταν θα έχετε πάρει την ασπίδα, καλό είναι να την έχετε πάντα ενεργό από το inventory σας, προκειμένου να την ενεργοποιείτε άμεσα με το Enter. Σε ορισμένες μάχες αυτό θα είναι απαραίτητο. Στα δύο τελευταία επίπεδα, θα βρείτε τα δύο κομμάτια του teleport. Χρησιμοποιήστε το και αυτό συχνά, πετώντας μακριά το ένα κομμάτι και 'τηλεμεταφερθείτε' μέσω του άλλου, αποφεύγοντας κάποια δύσκολα εμπόδια.

Τελειώνοντας, να πούμε κάποια γενικά tips, τα οποία ισχύουν σχεδόν παντού. Πρώτα από όλα σώζετε συνέχεια, όποτε έχετε ευκαιρία. Ιδιαίτερα στο δεύτερο επίπεδο και πριν από κάθε mission, αφού πάρετε τις οδηγίες, σώστε στο ειδικό μέρος. Επίσης, συνεχώς να επαναφορτίζετε την ασπίδα σας. Αν, π.χ., μόλις περάσατε έναν energy generator και μετά από μία - δύο οθόνες σε μία μάχη χάσατε έστω και ένα επίπεδο από την ασπίδα, γυρίστε πίσω και ξαναγεμίστε. Τέλος, να διαβάζετε προσεκτικά τα μηνύματα που εμφανίζονται και να μην τα προσπερνάτε γρήγορα. Οι πληροφορίες, τις οποίες σας δίνουν, είναι σημαντικές. Ελπίζω τα παραπάνω tips, σε συνδυασμό με τους χάρτες και των επτά επιπέδων, να σας βοηθήσουν. Το Flashback, όμως, είναι ένα είδος παιχνιδιού, στο οποίο είναι απαραίτητες πάνω από όλα γρήγορες κινήσεις και καλή αντίληψη από τον παίκτη για να τα καταφέρει. ■

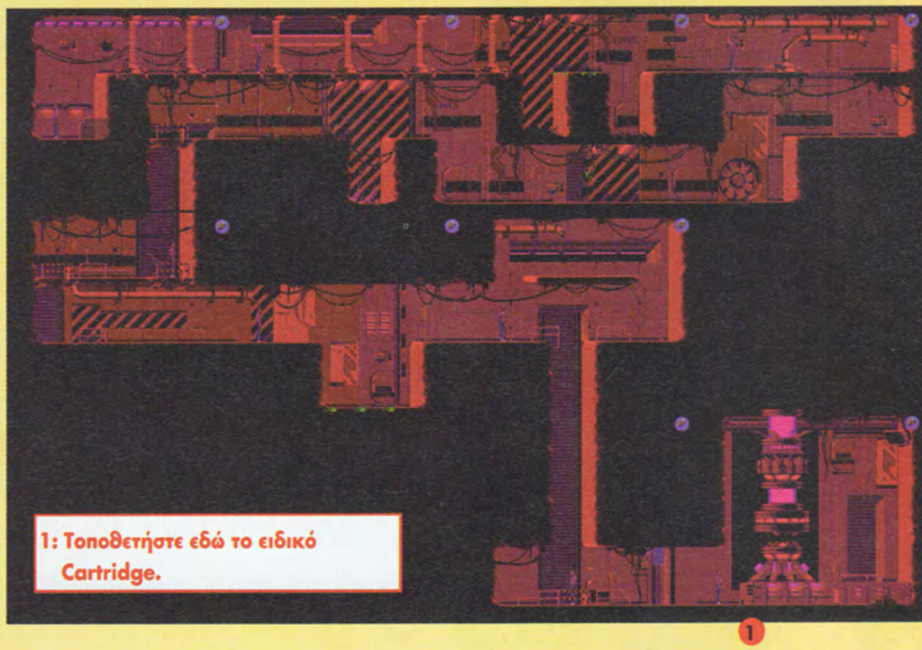
ΕΠΙΠΕΔΟ 2 (ΚΩΔΙΚΟΙ:



COMBEL/ SHIVA/ PICOLO)

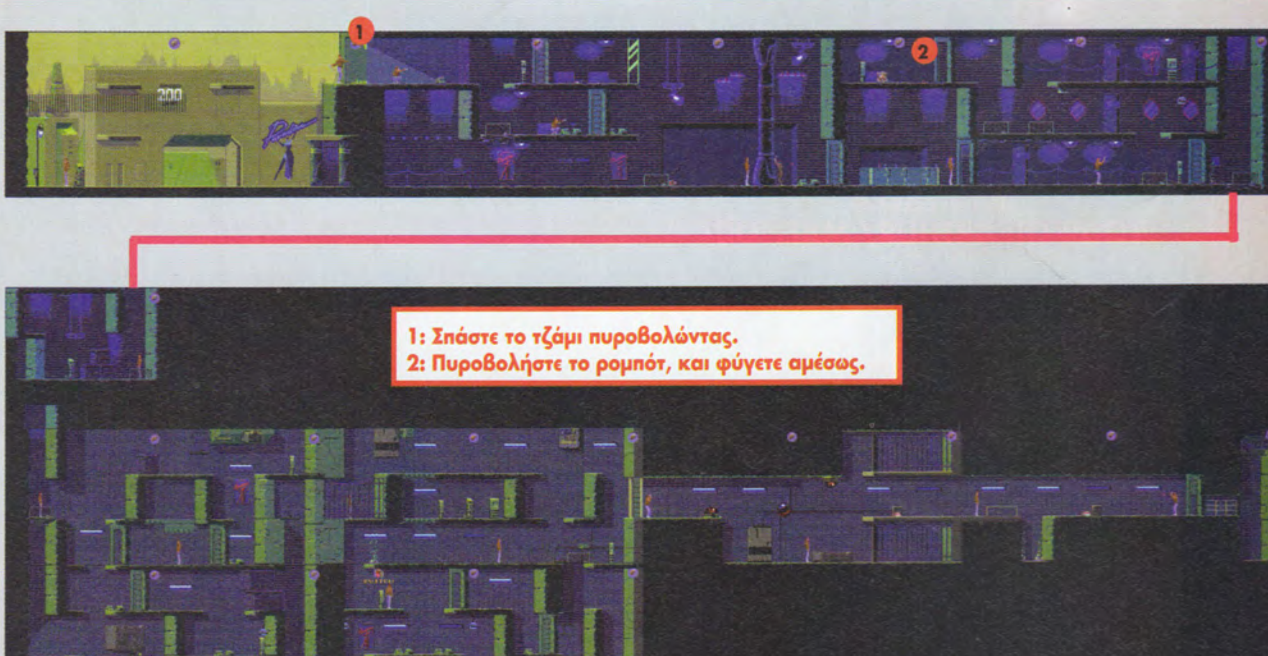


ΑΠΟΣΤΟΛΗ 5 (MISSION 5)

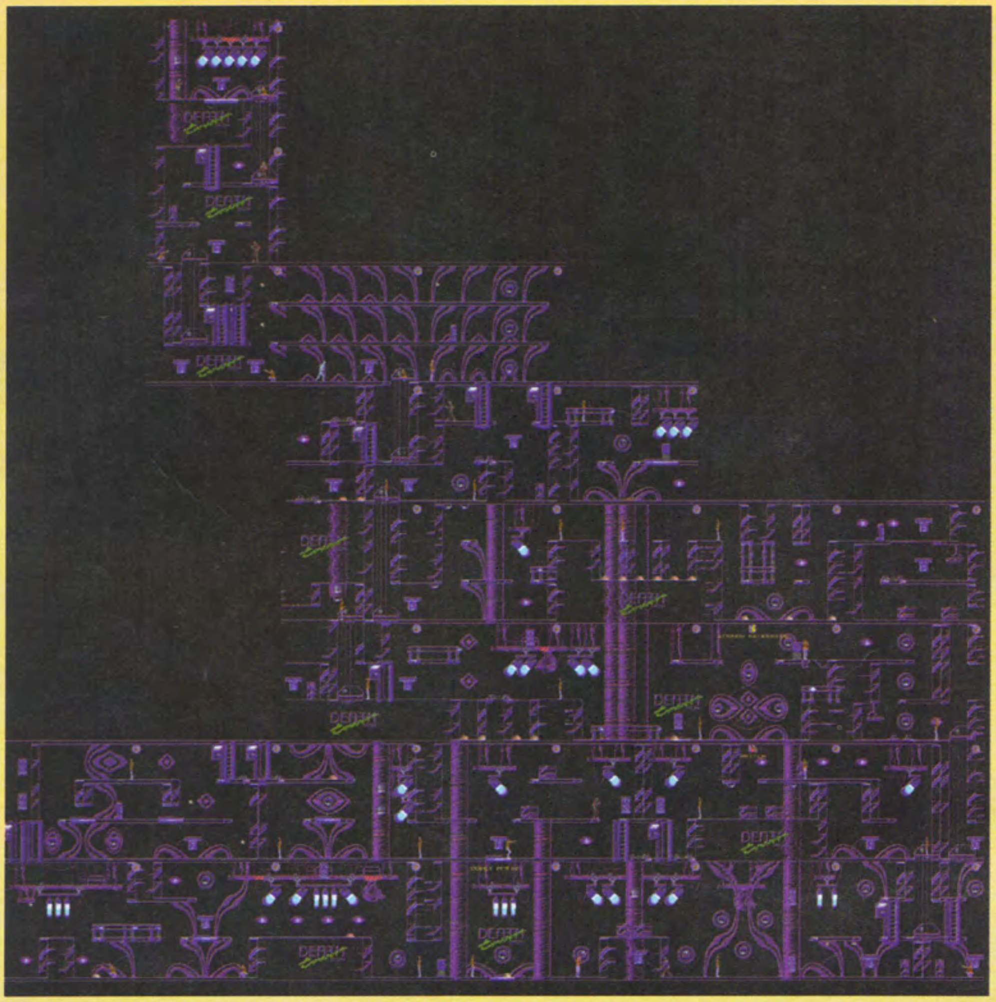




ΕΠΙΠΕΔΟ 5

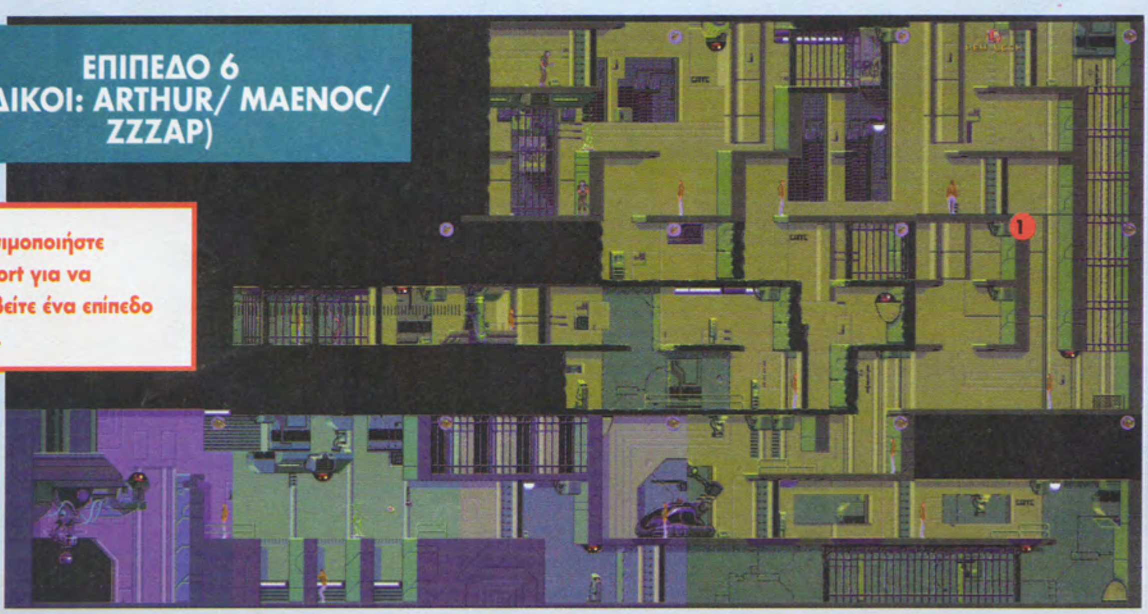


ΕΠΙΠΕΔΟ 3 (ΚΩΔΙΚΟΙ: ANTIC/ KASYYK/ FUGU)

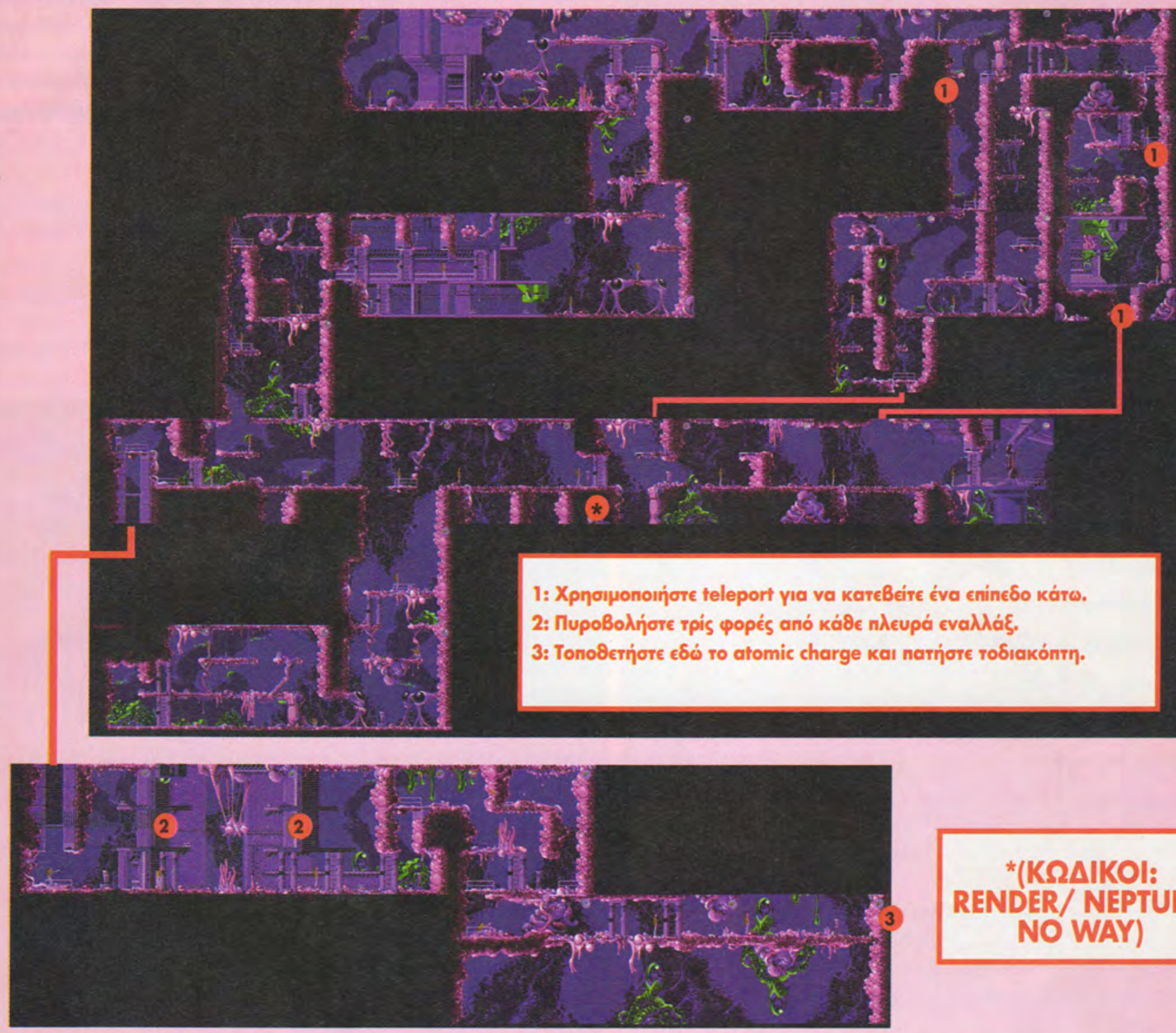


ΕΠΙΠΕΔΟ 6 (ΚΩΔΙΚΟΙ: ARTHUR/ MAENOC/ ZZZAP)

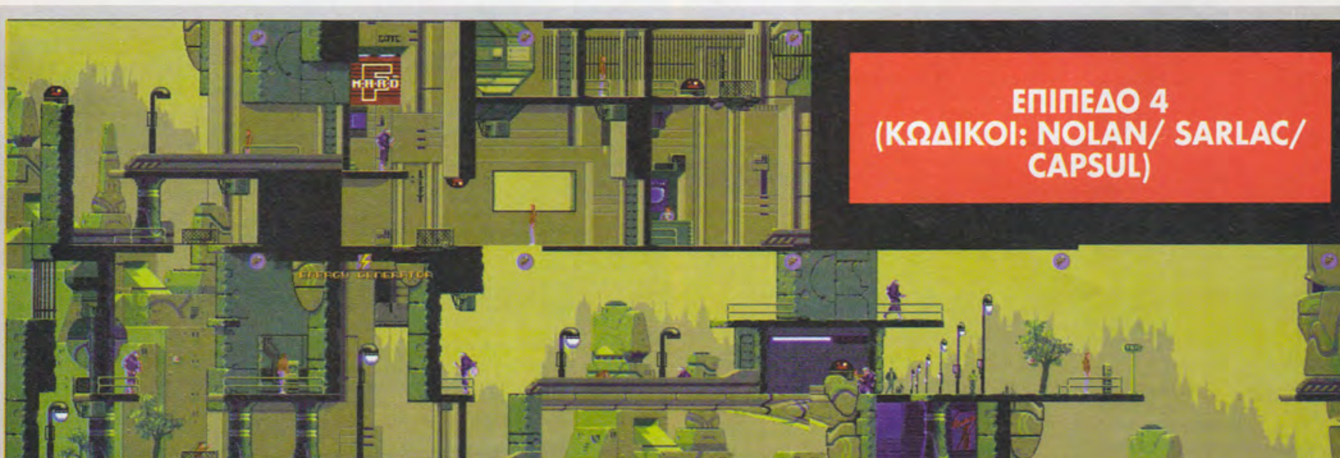
1: Χρησιμοποιήστε teleport για να κατεβείτε ένα επίπεδο κάτω.



ΕΠΙΠΕΔΟ 7 (ΚΩΔΙΚΟΙ: SHIRYU/ SULEST/ MANIAC)



*(ΚΩΔΙΚΟΙ: RENDER/ NEPTUN/ NO WAY)



ΕΠΙΠΕΔΟ 4 (ΚΩΔΙΚΟΙ: NOLAN/ SARLAC/ CAPSUL)

HINTS & TIPS

Οπως και σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

Αν και βρισκόμαστε στους πρώτους μήνες κυκλοφορίας του PC Games, ωστόσο η ανταπόκριση που δείχνετε για τη στήλη είναι αρκετά ενθαρρυντική. Στόχος μας είναι να καλύπτεται η στήλη εξ ολοκλήρου από εσάς. Από αυτό το τεύχος θα έχουμε και μια καινοτομία: θα απαντάμε (όσο αυτό είναι εφικτό) στις δικές σας απορίες, σχετικά με τα games στα οποία έχετε προβλήματα. Επειδή λοιπόν βοήθεια δεν θέλουν μόνο οι adventure gamers, στείλτε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη Hints and Tips (με απορίες σε οποιοδήποτε game) και σας υποσχόμαστε σύντομα να έχετε την απάντησή σας μέσα από τη στήλη.

Flashback

Ο Σταύρος Μελαχροινός έχει κάνει καλή και σκληρή δουλειά, καθώς τελείωσε δύο πολύ δύσκολα παιχνίδια, και μας δίνει όλους τους κωδικούς.

Level	Easy	Medium	Hard
1	Jaguar	Bantha	Tohold
2	Combel	Shiva	Picolo
3	Antic	Kasyyk	Fugu
4	Nolan	Sarlac	Capsul
5	Arthur	Maenoc	Zzzap
6	Shiryu	Sulest	Maniac
7	Render	Neptun	No way

HAPPY END: BELUGA

Ο Νίκος Παυλάκης μας δίνει και διάφορους κωδικούς για μερικά ενδιαφέροντα παιχνίδια.

- SAVAGE
Κωδικός 2ου Level: TERMINATE
Κωδικός 3ου Level: NIGHTMARE

- GAMEOVER II
2ου Level: 11334

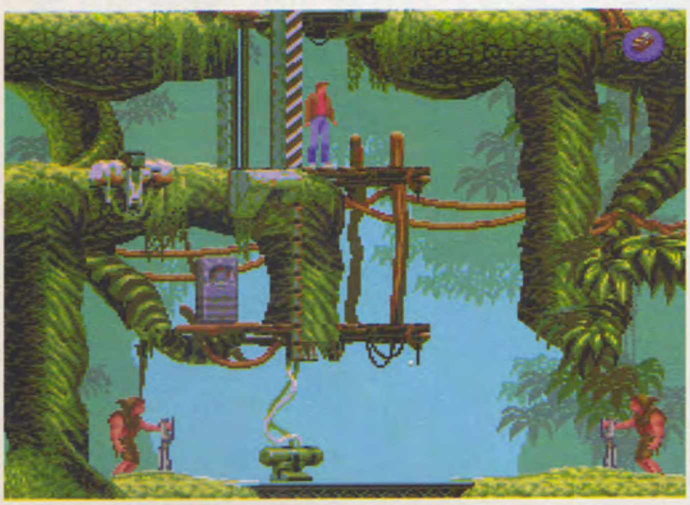
- ARKANOID

Στο hiscore table γράψε αντί του ονόματός σου PBRAIN για άπειρες ζωές.

- SUBMARINE

Οταν χτυπηθείς, πάτα ταυτόχρονα:

Ctrl - Alt - Del:
Οταν ξαναφορτωθεί το πρό-



TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο φίλος μας Νίκος Παυλάκης, από την Καλαμάτα, μας στέλνει έναν πίνακα με επεμβάσεις σε 32 διαφορετικά games, πάντα με τη βοήθεια του EOL 22.

Game	Προστασία	Διεύθυνση	Καταχωρητής
Fantasy	ΟΧΙ	a762	DS
Wizball	ΝΑΙ	9778	ES
Indiana Jones III	ΟΧΙ	03F0	DS
Allas Cat	ΟΧΙ	1F80	DS
Arkanoid I	ΟΧΙ	0262	DS
Conquest	ΟΧΙ	5196	DS
Defender of the Crown	ΟΧΙ	447a	ES
Digger	ΟΧΙ	De50	CS
Flight mare	ΝΑΙ	0074	DS
Karateka	ΟΧΙ	6db6	CS
Mondezuma's Rerenge	ΟΧΙ	6574	DS
Moonbugs	ΝΑΙ	8599	CS
Pango	ΟΧΙ	0138	DS
Robotron	ΟΧΙ	9F8F	DS
Solomon's Key	ΝΑΙ	01a3	DS
Striker	ΝΑΙ	1F76	DS
Styx	ΟΧΙ	74D2	DS
Test Drive I	ΟΧΙ	7254	DS
Zaxxon	ΟΧΙ	0014	DS
Barbatian	ΟΧΙ	8233	DS
Xenon II	ΝΑΙ	91b0	ES
Off shore Warriors	ΟΧΙ	04b1	DS
Bruce Lee	ΟΧΙ	14cb	DS
Test Drive III	ΝΑΙ	0982	DS
Test Drive III	ΝΑΙ	b4e7	DS
Afterburner	ΝΑΙ	4088	DS
Shadow Knights	ΝΑΙ	safe	DS
Wrath of the Demon	ΝΑΙ	0014	DS (ΣΩΣΤΟ)

γραμμα, πάτα το "L" και θα ξεκινήσεις από εκεί όπου έμεινες όταν έχασες

Lost Vikings

1. GR8T
2. TLPT
3. GRND
4. LLMO
5. FLOT
6. TRSS
7. PRHS
8. CVRN
9. BBLS
10. VLCN
11. QCKS
12. PHRO
13. C1RO
14. SPKS
15. JMNN
16. TTRS
17. JLLY
18. PLNG
19. BTRY
20. JNKR
21. CBLT
22. HOPP
23. SMRT
24. V8TR
25. NFL8
26. WKYY
27. CMBO
28. 8BLL
29. TRDR
30. FNTM
31. WRLR
32. TRPD
33. TFFF
34. FRGT
35. 4RN4

FINAL LEVEL: MSTR

EPIC

Οι κωδικοί για το απλό, πλην όμορφο, shoot'em up:

LEVEL	CODE
1	AURIGA
2	CAPHUS/APUS
3	MUSCA
4	PYXIS
5	CETUS
6	FORMAX
7	CAELUM
8	CORVUS

■

Rick Dangerous

Ο Γιάννης Τσοπόκης μας στέλνει και αυτός μερικά tips για τα δύο Rick Dangerous και άλλα δύο καλά παιχνίδια, πάντα με το Eol 22.

Game	Προστασία	Διεύθυνση	Καταχωρητής
Rick Dangerous I			
Απειρες σφαίρες	ΟΧΙ	6e8c	DS
Απειρες ζωές	ΟΧΙ	6e8c	ES
Για να απαλλαγείτε από το βράχο στην αρχή	ΟΧΙ	6faa	DS
Rick Dangerous II			
Απειρες ζωές	ΟΧΙ	6614	CS
Απειρες σφαίρες	ΟΧΙ	6610	DS
Απειρες βόμβες	ΟΧΙ	6612	ES
Σκοτώνει εχθρούς	ΟΧΙ	0656	CS
European Championship '92			
Απειρα γκολ	ΟΧΙ	0008	DS
Prehistoric II	ΟΧΙ	27d4	DS

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



Ο Κώστας Αναστασόπουλος, από το Βόλο, έχει προβλήματα με το Roger Rabbit της Disney. Συγκεκριμένα, όπως λέει, δεν κατάφερε να περάσει ούτε την πρώτη πίστα.

Φίλε Κώστα,

Πραγματικά, το Roger Rabbit είναι ένα από τα πιο δύσκολα μέχρι εκνευρισμού παιχνίδια. Πρέπει να κάνεις διάφορους συνδυασμούς κινήσεων, οι οποίοι θα σε οδηγήσουν έξω από το σπίτι. Ενδεικτικά, αναφέρω την πρώτη πίστα. Ανοιξε τον ανεμιστήρα του ταβανιού και μετά άρχισε να χοροπηδάς στον καναπέ, ακριβώς από κάτω του. Κάποια στιγμή θα μπλεχτείς σε αυτόν και θα σε εκσφενδονίσει έξω από την πόρτα στην κουζίνα.

Ο Παύλος Συμεωνίδης, από τη Θεσσαλονίκη, έχει προβλήματα με το X-wing. Συγκεκριμένα, δεν μπορεί να περάσει την 8η αποστολή του τρίτου Tour of duty.

Πράγματι, αυτή η αποστολή είναι πολύ δύσκολη. Απαραίτητη προϋπόθεση, για να την τελειώσεις, είναι να σε βοηθήσουν και τα τρία (και όχι δύο) των Y-Wings. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει οι πιλότοι τους να είναι υψηλού επιπέδου. Για να το καταφέρεις, ακολούθησε την εξής διαδικασία: Διάλεξε τον πιλότο σου και άρχισε να κάνεις practise. Συγκεκριμένα, τελείωσε όλες τις Historical missions και όλα τα επίπεδα του proving ground. Ειδικά στο δεύτερο μπορεί να χρησιμοποιήσεις ένα κόλπο: στην αρχή κάθε επιπέδου γύρνα 180 μοίρες και πέρνα πάνω από την τελευταία πύλη. Στη συνέχεια, ξαναγύρνα στην αρχική πορεία και πέρνα από μέσα της. Θα θεωρηθεί ότι τελείωσες το επίπεδο με ένα αξιοζήλευτο χρόνο. Ολα τα παραπάνω θα σου δώσουν αρκετά μετάλλια. Ετσι, έχεις έναν πολύ καλό πιλότο. Μετά, αρκεί να αντιγράψεις από το DOS το file name του πιλότου σου σε άλλα ονόματα, με το ίδιο όμως extension. Οταν αρχίσεις ξανά, θα έχεις πολλούς πιλότους του ίδιου υψηλού επιπέδου.

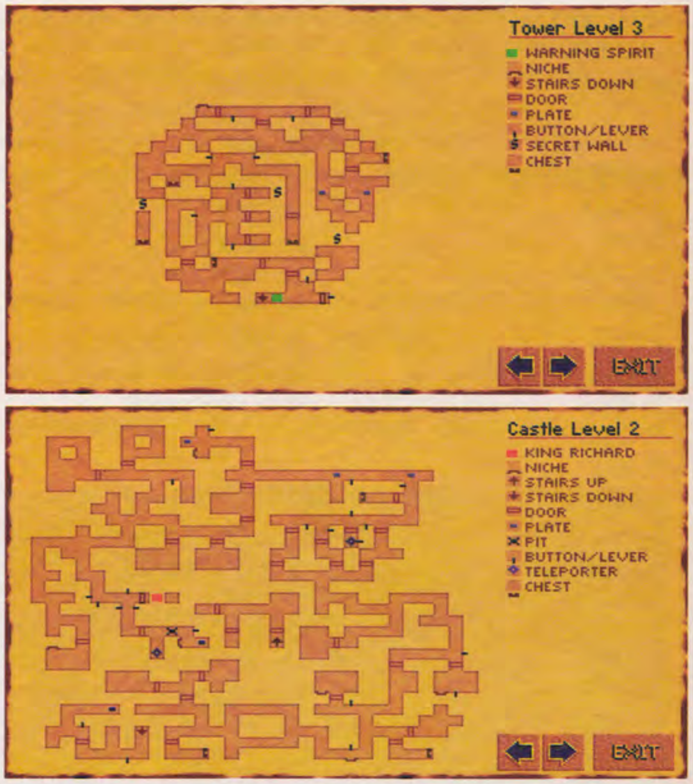
Ο πάπυρος έγραφε: "...Από τη στιγμή που κάποιοι από την ομάδα σου κατέχουν τη μοναδική γνώση του spell casting, δεν θα χρειάζεσαι πια τα διάφορα δαδιά με τα οποία θα βρίσκεις το δρόμο σου. Οπωσδήποτε όμως πρέπει να έχεις πάντα μαζί σου ένα-δύο δαδιά, στην περίπτωση που το Mana σου είναι πολύ χαμηλά ή για άλλες έκτακτες καταστάσεις. Αν δεν πιστεύεις στις καταστάσεις αυτές, σκέψου τα εξής: Πλησιάζεις σε ένα διάδρομο, όπου το φως όλο και λιγοστεύει, σίγουρος για όλες σου τις δυνάμεις. Ξαφνικά, όμως, κάτι (ένα spell, άραγε;) σε χτυπά και το Mana σου σχεδόν εξαφανίζεται. Και το χειρότερο... από το σκοτάδι κάτι φαίνεται να σε πλησιάζει. Και συ απεγνωσμένα ψάχνεις για φως..."

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ο ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΣΚΟΥΡΙΔΗΣ, από το Λαγκαδά Θεσσαλονίκης, ο οποίος ρωτά για ένα ή δύο adventures, ας μας ξαναγράψει. Αυτή τη φορά όμως, εκτός από τις ερωτήσεις, ας μας γράψει σε ποια andventures αφορά η καθεμία, γιατί όσο και αν προσπάθησα δεν μπόρεσα να καταλάβω.

THE 7TH GUEST: Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ, από τα Χανιά, ρωτά για τον περιβόητο γρίφο της κουζίνας. Αν και δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος, αυτό δεν είχε κυκλοφορήσει ακόμη όταν έγινε το τηλεφώνημά του. Πραγματικά, είναι πολύ δύσκολος γρίφος, γι' αυτό το λόγο τον ξαναδημοσιεύουμε: Στη θέση των φωνηέντων βάζεις το γράμμα Υ. Οι οκτώ λέξεις είναι: "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT". Ρωτάει επίσης για το γρίφο με τα χρωματιστά πλακάκια και το pit στη μέση, στο έδαφος. Η λογική του γρίφου είναι να πατάς κάθε τρίτο πλακάκι, ένα χρώματος purple και φτάνοντας στο τέλος, το τελευταίο (finish) πρέπει επίσης να είναι τρίτο στη σειρά. Αν και δεν είναι εύκολο να μεταφερθεί η λύση αυτού του γρίφου στο χαρτί, θα προσπαθήσω και πιστεύω να γίνω κατανοητός. Κοιτώντας ευθεία πάτα κατά σειρά τα: ΒΥΣΣΙΝΙ (μπροστά σου), ΚΑΦΕΤΙ (μπροστά και δεξιά, όχι αυτό δεξιά), ΒΥΣΣΙΝΙ (μπροστά και αριστερά, όχι αυτό δεξιά σου), ΜΠΛΕ (ευθεία μπροστά, όχι αυτό αριστερά σου), ΜΠΛΕ (ευθεία μπροστά), ΒΥΣΣΙΝΙ (μπροστά και αριστερά σου), ΚΑΦΕΤΙ (μπροστά και λίγο δεξιά σου), ΜΠΛΕ (μπροστά και λίγο δεξιά σου), ΒΥΣΣΙΝΙ (μπροστά και αριστερά σου), ΜΠΛΕ (δεξιά και βόρεια-μπροστά), ΚΑΦΕΤΙ (δεξιά σου, δεν υπάρχει και άλλο), ΒΥΣΣΙΝΙ (δεξιά σου, δεν υπάρχει και άλλο). Τώρα είναι η πιο κρίσιμη σειρά κινήσεων. ΜΠΛΕ (μπροστά σου, και όχι το καφετί στα δεξιά), ΚΑΦΕΤΙ (στα δεξιά σου) και τώρα κάνε κλικ στο τελευταίο πλακάκι-έξοδο. Πιστεύω να έχω γίνει κατανοητός.

KING'S QUEST 1: Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΚΑΤΖΙΔΗΣ, από την Ορεστιάδα, ρωτά ποιο είναι το όνομα του gnome. Μπορεί το adventure να είναι παλιό, αλλάαυτό παίζει ο φίλος μας. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι τελικά πρόκειται για τον πιο δύσκολο γρίφο



Οι χάρτες του Lands of Lore

σε όλη την ιστορία της Sierra!! Σας φαίνεται υπερβολικό; Και όμως... Προσέξτε λοιπόν. Στο σπίτι της μάγισσας βρίσκεις ένα σημείωμα (note), το οποίο ουσιαστικά γράφει ότι μερικές φορές είναι καλό να σκέφτεσαι ανάποδα!!! Μετά συναντάς το gnome. Η αγάπη της Roberta Williams για τα "παγκόσμια" παραμύθια είναι πασίγνωστη. Ολα τα King's Quests περιέχουν δεκάδες από αυτά. Οποιος λοιπόν διάβαζε, θα ήξερε το όνομα του gnome: Είναι το "RUMPLESTILTSKIN"!!! Το λες και όμως δεν γίνεται τίποτα. Πού έχεις κάνει λάθος; Θυμάσαι το ανάποδο; Πάρε την αλφαβήτα, λοιπόν, από το Α προς το Ζ και αντικατέστησέ την με την ανάποδη σειρά, δηλαδή από το Ζ προς το Α. Ετσι το Α γίνεται Ζ, το Β γίνεται Υ κ.λπ. Τελικά, το όνομα "Rumplestiltskin" θα γίνει "IFNKOVHGROGHPRM"!!! Αυτή είναι η σωστή απάντηση. (Σχόλιο δικό μου: Γρίφος και αυτός... Κάτι τέτοια βλέπουν οι arcade-άδες και όταν ακούν για adventures παίρνουν δρόμο!) Τέλος, ο ίδιος αναγνώστης μάς στέλνει και ένα bug για την έκδοση 1.002.011 του POLICE QUEST 2. Ξεκινώντας το παιχνίδι τυπώστε DRIVE TO AIRPORT ή DRIVE TO MARY'S HOUSE. Θα γυρίσετε στο αστυνομικό τμήμα!!

MANIAC MANSION 2: Ο ΤΑΣΟΣ ΠΑΠΑΛΙΑΣ, από τη Θεσσαλονίκη, ρωτά πώς ο Hoaghie μπορεί να πάρει το ποντίκι από τη γάτα στη σοφίτα. Κατ' αρχάς, κάνε USE το αριστερό κρεβάτι, δηλαδή το Ned's bed. Το στρώμα του τρίζει (squeaky mattress). Πρόσεξε πώς έλκεται η γάτα από το τρίξιμο. Αρα, η λύση του γρίφου είναι σχετικά εύκολη. USE SQUEAKY MATTRESS WITH JED'S BED στο άλλο κρεβάτι, δηλαδή απέναντι. Αφού το μεταφέρεις απέναντι, κάνε USE SQUEAKY MATTRESS και, ενώ η γάτα έρχεται προς το κρεβάτι, α-

μέσως PICK UP SQUEAKY MOUSE TOY.

EYE OF THE BEHOLDER 2: Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΣΕΛΗΣ, από την Πάτρα, μας έστειλε μια δισκέτα, η οποία, ανάμεσα στα άλλα αρχεία που περιέχει, έχει και ένα που αφορά στο πώς θα ανεβάσετε, πειράζοντας ένα "save", τα χαρακτηριστικά της ομάδας σας. Αν και το έχω λύσει, τον ευχαριστώ. Για όλα αυτά χρειάστηκαν 25 crash του υπολογιστή του, 45 φορές "Division by zero" και έξοδος στο DOS, δύο φορές φορμάτ του σκληρού δίσκου και ατελείωτες ώρες δοκιμών. Τζάμπα πράμα δηλαδή! Μια επισήμανση: το κείμενό του είναι πολύ μεγάλο και δεν μπορεί να δημοσιευθεί. Θα προσπαθήσω όμως, αν και δεν εξαρτάται από μένα, να μπει στη δισκέτα του επόμενου μήνα, γιατί γι' αυτόν είναι μάλλον αργά. Μια τελευταία παρατήρηση: Ούτε το manual το ξεκαθαρίζει, αλλά και ο ίδιος υποστηρίζει ότι οι ήρωες της TSR δεν μπορούν να ξεπεράσουν σε strength το 22, αφού το κανονικό είναι 18 και με spell ή potion φτάνεις στο 22. Δεν είμαι σίγουρος για το EYE OF BEHOLDER 2, αν και το έχω τελιώσει αλλά για το BEHOLDER 3 που το έχω πιο πρόσφατο στο μυαλό μου. Το ανώτατο όριο είναι μεν 22, αλλά σε αυτό δεν φτάνεις με spell ή potion (giant strength) τουλάχιστον στο Beholder 3, αλλά κυρίως με τα "gauntlets of giant strength". Υπάρχουν δύο διαφορετικά. Ενα το "fire" στο Forest Trail και ένα άλλο το "hill" στο Mage's Guild Level 4. Το ένα από τα δύο, δεν θυμάμαι ποιο ακριβώς, δίνει δύναμη 22, σε μόνιμη βάση, όσο τα φοράς βέβαια.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: Ο ΝΙΚΟΣ ΝΑΚΟΣ, από τα Σέρβια της Κοζάνης (!), ρωτά πώς μπορείς να λύσεις-κόψεις τα σχοινιά με τα οποία σε δένουν μαζί με τον πατέρα σου οι Γερμανοί μέσα στο κάστρο. Ομολογουμένως, κρίσιμος γρίφος. Προτού ανέβεις στα επάνω επίπεδα-ορόφους του κάστρου, πρέπει να έρθεις μόνος σου στο δωμάτιο αυτό. Πλησίασε το αριστερό άγαλμα, όπως βλέπεις, και PUSH STATUE. Το τσεκούρι θα πέσει στο χαλί και θα το χαράξει. Η χαραματιά αυτή ξεχωρίζει ευκρινώς. Ετσι, όταν βρεθείτε δεμένοι, κάνε PUSH ή PULL την καρέκλα, ανάλογα ποιον χειρίζεσαι κάθε φορά, μέχρι η "ένωση" των δύο καρεκλών να έρθει ακριβώς πάνω από τη χαραματιά στο χαλί. Τώρα ξανά PUSH STATUE και λύθηκες!



Τα εύσημα του Ultima Underworld 2

LARRY 3: Ο ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΡΚΑΚΗΣ, από τα Τρίκαλα, ρωτά ποιο νούμερο δίνει στον γκρουπιέρη για να τον αφήσει να δει το show της Cherry. Σε αυτόν κάνεις TALK MAN και SHOW MAGAZINE. Το magazine αυτό είναι το manual της περιπέτειας! Βρες σε ποια σελίδα είναι αυτό που σου ζητά και βάλε το νούμερο. Απαντώντας σωστά, σου λέει ότι από κάποιο λάθος έχουν πιάσει τη θέση σου. Βλέπεις όμως τα δάχτυλά του να κινούνται. Ετσι, GIVE BILL και τώρα πια μπαίνεις μέσα.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Ο ΣΤΕΡΓΙΟΥ ΑΝΤΡΕΑΣ (ζητάει απάντηση, όμως το γράμμα του ήταν άνευ διευθύνσεως) ρωτάει τι κάνει, μόλις ο Sternhart φύγει από το μυστικό πέρασμα στο ναό Tikal, πώς τον ακολουθεί δηλαδή. Απλώς δεν τον ακολουθείς! Μόλις φύγει, εξερεύνησε την κρύπτη. Θα ανακαλύψεις ένα bead. Τώρα φύγε και πήγαινε στην Iceland. Εδώ στη σπηλιά, αφού δεις τι έχει συμβεί, USE BEAD IN THE EEL'S MOUTH και μετά TAKE EEL. Τώρα φύγε για τις Azores. Αρχικά βάλε τη Sophia να μιλήσει στον Costa. Με τη γοητεία της θα τον ρίξει. Εσύ μετά κάνε ανταλλαγή του Eel που πήρες από την Iceland με την πληροφορία για το πού ακριβώς είναι οι "χαμένοι διάλογοι"!

LANDS OF LORE: Ο ΦΩΤΗΣ ΓΚΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά ποια είναι τα συστατικά για το Elixir, πώς περνά την πόρτα που σου λέει "You have no Faith" στο White Tower Level 3 και πώς ανοίγει την πόρτα στο Level 1, η οποία οδηγεί στα υπόγεια. Τα 4 συστατικά είναι τα: Swamp Vial (υγρό από τις φυσαλίδες στους βάλτους), Earth Vial (σου το δίνει η Sadie στην Yvel City), Enemy Vial (κάνεις κλικ ένα άδειο μπουκάλι σε ένα μελίσσι στο δάσος) και Bloodstone (η κόκκινη καρδιά που παίρνεις σκοτώνοντας τα [το] πέτρινα τέρατα στο Mines Level 4). Για να περάσεις την πόρτα που σου μιλά, πρέπει να έχεις φτιάξει το Elixir. Στο White Tower, στο κελί όπου ελευθερώνεις το φυλακισμένο κλέφτη, έχει ένα διακόπτη (δες το χάρτη). Ο διακόπτης ανοίγει ένα niche, στο οποίο βρίσκεις ένα Amber ring. Βάζεις αυτό στην εσοχή, που υπάρχει στον τοίχο πίσω από την κολόνα, μόλις μπεις στο White Tower. Ενα μυστικό δωμάτιο ανοίγει. Σε αυτό, αφού σκοτώσεις την αρχηγό των Αμαζόνων, παίρνεις ένα μοβ mystic κλειδί. Με το κλειδί αυτό ανοίγεις μια πόρτα στο Level 3 και εκεί βρίσκεις σε μια niche ένα ivory key. Αυτό το κλειδί ξεκλειδώνει την πόρτα στο Level 1, η οποία οδηγεί στα υπόγεια.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.

■

PC GAMES

DISK

45

Πιστοί στις προεκλογικές μας διακηρύξεις και αυτή τη φορά έχουμε παιχνίδια. Δύο απλά παιχνιδάκια για Windows και ένα για DOS. Το WinJack είναι μια παραθυρική και πολύ ευχάριστη εκδοχή του 21, σύμφωνη με τους επίσημους κανονισμούς. Το Pensate είναι ένα παιχνιδάκι που σας απασχολεί, προκειμένου να μη δαγκώσετε το ακουστικό περιμένοντας να απαντήσει το τηλέφωνο που έχετε πάρει. Μοιάζει απλό, αλλά όσο περνά η ώρα (και το τηλέφωνο δεν απαντά) δυσκολεύει, για να σας κρατήσει το ενδιαφέρον. Τέλος, το Prince of Destiny, της γνωστής εταιρίας Apogee, σας αναθέτει να σώσετε το βασίλειό σας (που δεν είναι ακόμα δικό σας, αλλά το δικαιούσθε) από το μάγο Garth, ο οποίος το λυμαίνεται. Τέλος, ο αναγνώστης μας Δ. Κυριακόπουλος μας έστειλε ένα πολύ καλοφτιαγμένο πρόγραμμα σχεδίασης για σύστημα DOS με VGA.

GAMES

Dark Ages: Ελευθερώστε το βασίλειό σας από το μάγο Garth.

Pensate: Ενα ευχάριστο puzzle game για τα Windows.

WinJack: Black Jack για το περιβάλλον των Windows.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΜΑΣ

VgaPaint (Το πρόγραμμα του μήνα): Ενα εκπληκτικό ελληνικό πρόγραμμα ζωγραφικής.

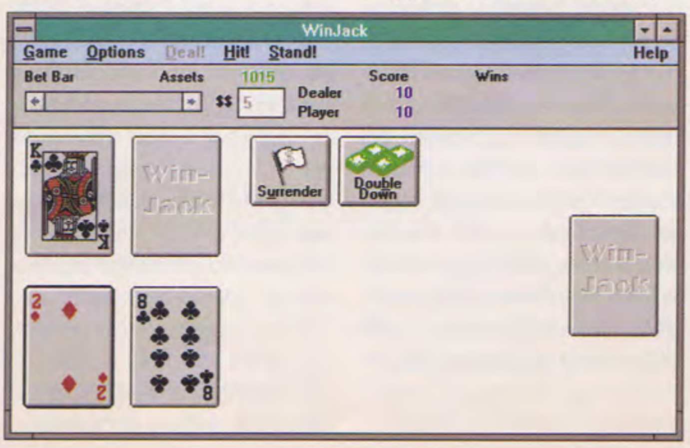
WINJACK, V2.0

Το WinJack είναι ένα πολύ όμορφο αισθητικά παιχνίδι Black Jack για Windows. Για όσους δεν γνωρίζουν, το Black Jack είναι παιχνίδι της τράπουλας, το οποίο μοιάζει λίγο με το 31 - στην Ελλάδα το λέμε και 21. Στο παιχνίδι κερδίζει αυτός που φέρνει άθροισμα φύλλων πιο κοντά στο 21.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι παίζετε (όπως και στα πραγματικά καζίνο) εναντίον της "μάνας". Παίρνετε και εσείς και αυτός από δύο φύλλα, τα δύο δικά σας ανοιχτά, το ένα δικό του κλειστό. Στη συνέχεια, ζητάτε και παίρνετε όσα ακόμα φύλλα θέλετε. Σταματάτε, όταν το αποφασίσετε ή όταν "καείτε". Αν δεν "καείτε", παίρνει φύλλα η μάνα και προσπαθεί να σας καλύψει. Και πάει λέγοντας.

Το παιχνίδι παίζεται πολύ απλά με το ποντίκι. Απλώς πατάτε στην τράπουλα για να ζητήσετε φύλλο ή σε κάποιο φύλλο της μάνας για να δηλώσετε ότι δεν θέλετε άλλο. Με μία λωρίδα κύλισης προσδιορίζετε ποιο θα είναι το ποντάρισμά σας. Επίσης, με το μενού Options προσδιορίζετε με πόσες τράπουλες θα παίξετε και μερικές άλλες λεπτομέρειες των κανονισμών.

Προτού πάρετε το τρίτο σας φύλλο (προτού αρχίσει η παρτίδα δηλαδή) μπορείτε να αποφασίσετε ότι υποχωρείτε, οπότε χάνετε μόνο τα μισά λεφτά του πονταρίσματός σας. Επίσης, αν από τα δύο φύλλα της μάνας το ένα είναι άσος ή δεκάρι ή φιγούρα (το άλλο είναι κλειστό, ούτως ή άλλως) μπορείτε να επιλέξετε να "ασφαλιστείτε". Με τον τρόπο αυτό, εξασφαλίζεστε στις αυξημένες πιθανότητες να φέρει 21 η μάνα. Ασφάλιση σημαίνει ότι, αν κερδίσετε, θα πάρετε τα μισά από όσα ποντάρατε, ενώ αν χάσετε, και πάλι θα χάσετε μόνο τα μισά. Καλό παιχνίδι.



DARK AGES: ΜΕΡΟΣ 1 "PRINCE OF DESTINY"

Είστε ο κληρονόμος πρίγκιπας ενός μεγάλου βασιλείου. Οταν ήσασταν μικρός, σας είχε απαγάγει ο κακός μάγος Garth και σας έδωσε σε ένα ζευγάρι χωρικών για υιοθεσία. Σκοπός του μάγου ήταν να πάρει αυτός την εξουσία, πράγμα που επέτυχε.

Δεν είχε προβλέψει, ωστόσο, ότι ο χωρικός στον οποίο σας εμπιστεύτηκε, θα αποδεικνυόταν μεγάλος ήρωας και θα σας γαλουχούσε με όλα όσα πρέπει να γνωρίζει ένας μαχητής. Τώρα που μεγαλώσατε, λοιπόν, είστε εσείς αυτός που πρέπει να σώσει το βασίλειο από την άκαμπτη και την απάνθρωπη εξουσία του Garth.

Στο ταξίδι σας αυτό θα έχετε να αντιμετωπίσετε άτρωτα



πλάσματα - το στρατό του Garth - τα οποία θα παραμονεύουν σε κάθε γωνία. Θα περάσετε από κάστρα, αφιλόξενες πεδιάδες, γκρεμούς και χαράδρες, με μόνο σας όπλο τις "ενεργειακές σφαίρες", μπροστά στις οποίες ακόμα και οι ισχυρότεροι εχθροί αντιμετωπίζουν πρόβλημα.

Ωστόσο, δεν είστε μόνοι σας σε αυτήν την απέλπιδα εκστρατεία. Θα συναντήσετε πολλούς σοφούς, οι οποίοι θα αναλάβουν να σας βοηθήσουν, αρκεί να τους δώσετε κάποιο αντικείμενο που ζητούν. Αυτό, λοιπόν, πρέπει να είναι ένα από τα βασικά σας μελήματα, καθώς είναι καλό να έχετε κάποιο σύμμαχο: να βρείτε και να πάρετε τα αντικείμενα, που ζητούν οι εκάστοτε σοφοί.

Κατά τις συγκρούσεις με τα πλάσματα του μάγου παθαίνετε κάποια ζημιά. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας δείκτης "υγείας", με τον οποίο βλέπετε σε τι κατάσταση βρίσκεστε.

Οταν ο δείκτης αυτός φτάσει στο μηδέν, απλώς επέρχεται ο θάνατος... Αντίδοτο αποτελούν μόνο τα νομίσματα που συναντάτε στο δρόμο σας και τα οποία πρέπει να μαζεύετε.

Το παιχνίδι έχει αρκετά καλά γραφικά και υποστηρίζει κάρτα ήχου - αν έχετε στον υπολογιστή σας. Επίσης, επειδή είναι αρκετά απαιτητικό από απόψεως επεξεργαστικής ισχύος, ίσως δεν μπορεί να παίξει σε υπολογιστή κατώτερο από 286. Καλό είναι να το τρέξετε χωρίς να έχετε άλλα πράγματα φορτωμένα στη μνήμη, καθώς ενδέχεται να υπάρξουν διαμάχες με το πληκτρολόγιο.

Εν γένει, πρόκειται για αρκετά καλό και μικρό παιχνίδι και ελπίζουμε ότι θα αρέσει στους διασώτες του είδους.

PENSATE FOR WINDOWS, V1.0

Το Pensate είναι ένα απλούστατο παιχνιδάκι στρατηγικής για Windows. Εχετε στη διάθεσή σας ένα ταμπλό οχτώ επί οχτώ και ξεκινάτε από την κάτω γραμμή. Σκοπός είναι, καθώς προχωράτε προς τα πάνω, να φτάσετε στην πάνω πλευρά του ταμπλό.

Ξεκινάτε από όποιο κάτω τετραγωνάκι θέλετε και προχωράτε κάνοντας κλικ με το ποντίκι σε κάποιο άδειο τετραγωνάκι.

Οι κινήσεις που σας επιτρέπονται είναι οριζοντίως και καθέτως (όχι διαγωνίως) και μόνο ανά ένα τετραγωνάκι. Στο δρόμο σας έχετε να αντιμετωπίσετε διάφορα άλλα πιόνια, τα οποία και αυτά κινούνται με συγκεκριμένους τρόπους. Το στρατηγικό του παιγνίου έγκειται στο ότι πρέπει να αποφασίσετε έτσι την πορεία σας, ώστε να μη βρεθείτε στο τετραγωνάκι που μπορεί να πάει κάποιο από τα άλλα πιόνια, γιατί έτσι χάνετε. Από τα πιόνια αυτά, άλλα πηγαίνουν προς κάποια συγκεκριμένη κατεύθυνση (πάνω ή κάτω, αριστερά ή δεξιά) και άλλα διαγωνίως είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω κ.λπ. Κάποια πιόνια έχουν πιο περίπλοκη κίνηση και πηγαίνουν όπως τα άλογα στο σκάκι.

Στα αρχικά επίπεδα, το παιχνίδι είναι πολύ απλό, αλλά σιγά σιγά τα πράγματα αρχίζουν και σκουραίνουν, καθώς αυξάνουν τα άλλα πιόνια. Αν χάσετε σε ένα επίπεδο, ξαναρχίζετε από την αρχή. Καλή τύχη. ■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

VGA PAINTING v1.0

Το πρόγραμμα VGA PAINTING μας το έστειλε ο αναγνώστης μας Δ. Κυριακόπουλος. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα σχεδίασης γραφικών σε υπολογιστές, οι οποίοι έχουν κάρτα VGA (ανάλυση 640 επί 480, 16 χρώματα).

Αυτό που εκπλήσσει από την πρώτη στιγμή είναι η επαγγελματικότητά του. Το πρόγραμμα έχει κατερχόμενα μενού, γραμμή εργαλείων και ενσωματωμένο σύστημα βοηθείας. Στη διάθεσή σας έχετε τα τυπικά 16 χρώματα της VGA και διάφορες πένες και πινέλα. Υπάρχει επίσης αερογράφος, σπρέι και εργαλεία με έτοιμα σχήματα, όπως παραλληλόγραμμο (γεμισμένο ή όχι με χρώμα) και κύκλος ή έλλειψη. Εχετε επίσης τη δυνατότητα να αντιγράψετε τμήμα του σχεδίου σας σε κάποιο άλλο σημείο, είτε αφήνοντας στη θέση του το πρωτότυπο είτε μετακινώντας το. Αν θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε και κείμενο στο σχέδιό σας, αν και μόνο με κεφαλαία γράμματα, σε αυτήν την έκδοση του προγράμματος. Οι εικόνες σας μπορούν να σωθούν στο δίσκο, προκειμένου να τις χρησιμοποιήσετε κάποια άλλη στιγμή. Δεν συμπεριλάβαμε στη δισκέτα - αν και μας είχε σταλεί - ένα βοηθητικό πρόγραμμα/viewer για τις σωσμένες εικόνες, εξαιτίας κυρίως του περιορισμένου χώρου στη δισκέτα του περιοδικού. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε QuickBASIC και έτσι ίσως εξηγείται η κάπως αργή του ταχύτητα. Αν εξαιρέσουμε αυτό, ωστόσο, δεν έχουμε πολλά άλλα πράγματα να παρατηρήσουμε. Ενα μόνο σχόλιο: Η ύπαρξη κατερχόμενων μενού ίσως οδηγήσει κάποιον να υποθέσει ότι μπορούν να κληθούν με το ποντίκι. Ωστόσο, το ποντίκι δεν μπορεί να φτάσει στα μενού. Αυτά ενεργοποιούνται μόνο με το πάτημα του πλήκτρου F10. Μην μπερδευτείτε, λοιπόν, αν "μενού βλέπετε και μενού δεν βρίσκετε". Το πρόγραμμα μας το έστειλε ο αναγνώστης μας:

Δημήτρης Κυριακόπουλος
Π. Καβάλας 164
121 36 Περιστέρι

Dogfight

CPU: 286
RAM: 640 Kbytes
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Ολες οι κάρτες ήχου
HD: 8.6 Mb
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1 ή μέσω modem



Εχετε σκεφτεί τι θα γινόταν, εάν ένα σύγχρονο αεριωθούμενο μαχητικό αεροσκάφος βρισκόταν αντιμέτωπο με πέντε διπλάνα του πρώτου παγκοσμίου; Θα αποτελούσαν εύκολη λεία γι' αυτό. Μήπως τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα; Ολες αυτές τις απορίες μπορείτε να λύσετε στο νέο flight simulator της Microprose, με το όνομα Dogfight. Οπως αναφέρει και ο υπότιτλός του, το παιχνίδι είναι αφιερωμένο στο 80 χρόνια ύπαρξης αεροπορικής μαχητικής δύναμης στα κράτη του κόσμου. Ετσι, μέσα στο παιχνίδι θα βρείτε αντιπροσωπευτικά δείγματα από όλη την ιστορία της μαχητικής αεροπορίας. Από Spitfire μέχρι Mirage III. Συνολικά, υπάρχουν 12 αεροσκάφη (4 ελικοφόρα και 8 αεριωθούμενα). Υπάρχουν τρία βασικά options. Στο duel mode μπορούμε να κάνουμε αερομαχία, ένας προς έναν σε μία από τις έξι χρονολογικές περιόδους. Στον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο, το sopwith camel μάχεται εναντίον του Fokker Dr1, στο δεύτερο παγκόσμιο το spitfire εναντίον του Me109, στην Κορέα το F86 sabre εναντίον του Mig 15, στο Βιετνάμ το F-4 Fantom εναντίον του Mig 21, στον πόλεμο των Φόλκλαντ το sea harrier εναντίον του Mirage και στη Συρία το F-16 εναντίον του Mig 23.

Σε κάθε περίπτωση μπορείτε να διαλέξετε το ένα από τα δύο αεροπλάνα, καθώς επίσης και σε ποια θέση σε σχέση με το άλλο θα ξεκινήσετε. Η δεύτερη option είναι η Missions. Εδώ, δημιουργείτε ένα file με το όνομα του πιλότου σας και διεξάγετε αποστολές σε μία από τις παραπάνω περιοχές. Τώρα, όμως, δεν πρόκειται για απλή αερομαχία, αλλά για κανονική αποστολή με στόχους κ.λπ. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ελέγχετε το φορτίο του αεροσκάφους (όχι πολλές επιλογές), την πορεία στο χάρτη και γενικά την άρτια ετοιμασία. Η τρίτη επιλογή ονομάζεται what if και από αυτήν μπορείτε να διαλέξετε το δικό σας αεροπλάνο, καθώς και τους αντιπάλους - 1 έως 5 - ανεξαρτήτως εποχής. Επίσης, μπορείτε να παίξετε 'κόντρα' με ένα φίλο σας, μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης (υποστηρίζονται και τα com3 και com4). Τα graphics και ο ήχος του Dogfight κινούνται σε μέτρια επίπεδα, ενώ αντίθετα διαθέτει αρκετά καλή ταχύτητα. Δεν θα έλεγα ότι είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικό, καθώς οι δυνατότητες των σύγχρονων αεροσκαφών δεν είναι όλες διαθέσιμες και έτσι δεν φαίνεται η αισθητή διαφορά τους από τα παλαιότερα. Γενικά, όμως, πρόκειται για ένα ευχάριστο παιχνίδι, κυρίως για όσους θέλουν ένα flight simulator περισσότερο διασκεδαστικό παρά ρεαλιστικό.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία διαφορετική άποψη της Microprose για τα flight simulators, όχι όμως για τους φανατικούς του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	74
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	85

80%

Seal Team

ΕΙΔΟΣ: Srtategy
ΕΤΑΙΡΙΑ: Electronic arts
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: 386SX/16 και άνω
ΓΡΑΦΙΚΑ: VGA
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

Επιτέλους, κάτι διαφορετικό από τα άλλα! Στο review που ακολουθεί, θα διαπιστώσετε ότι πρόκειται για ένα εντελώς νέο είδος παιχνιδιών, προκειμένου όμως να το ταξινομήσουμε σε μία από τις υπάρχουσες κατηγορίες, θα έλεγα ότι με Strategy μού μοιάζει. Υπεύθυνη για το SEAL TEAM είναι η Electronic Arts, μία από τις καλύτερες εταιρίες software. Βέβαια, αυτό αποτελεί ένδειξη ποιότητας για μερικούς, για άλλους όμως όχι...

Βρισκόμαστε στο 1966, τότε που οι Αμερικανοί πίστευαν ότι ο πόλεμος του Βιετνάμ θα ήταν εύκολος. Προκειμένου, όμως, να τον κάνουν ευκολότερο, αφού διαπίστωσαν την ανεπάρκεια των επίλεκτων Green Berets (Πρασινοσκούφηδες) και των Airborne Rangers, σκέφτηκαν να δημιουργήσουν ένα νέο επίλεκτο σώμα με ειδικότητα στις αποστολές αυτοκτονίας. Ετσι, δημιουργήθηκαν οι Seals, οι οποίοι κατ' αρχάς στελεχώθηκαν από τους καλύτερους άνδρες κάθε επίλεκτης μονάδας του αμερικα-

νικού στρατού. Seal σημαίνει "φώκια", αλλά είναι επίσης και κωδικός (SEa Air Land), ο οποίος δείχνει την επιχειρησιακή ικανότητα της ομάδας και στα τρία αυτά στοιχεία της φύσης. Εσείς παίρνετε τον έλεγχο τεσσάρων κάθε φορά Seals και πρέπει να συμμετάσχετε σε 4 campaigns.

Ας δούμε, όμως, τι γίνεται στις αποστολές... Μόλις αρχίσετε μία αποστολή, βγαίνετε σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον και βλέπετε προοπτικά την ομάδα σας και τη ζούγκλα. Οταν πατήσετε F1 αρχίζετε να βλέπετε από τα μάτια του αρχηγού σας. Προχωρώντας λίγο... συρόμενος, σκυφτός ή όρθιος, ανάλογα με το πόσες φορές θα πατήσετε το μπροστινό βελάκι, προσπαθείτε να φτάσετε στο αντικείμενο της αποστολής σας, το οποίο μπορεί να είναι Rescue, Demolition, Ambush, Reconaissance κ.ά. Μόλις το



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα διαφορετικό είδος strategy από την Electronic Arts.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	80

80%

φέρετε σε πέρας, πρέπει να τρέξετε στο ελικόπτερο, το οποίο σας περιμένει για να σας βγάλει από εκεί. Πίσω... ίσως σας περιμένουν προαγωγές, μετάλλια και έπαινοι. Το παιχνίδι είναι μεγάλο σε μέγεθος, όμως δεν εννοώ το χώρο που καταλαμβάνει στο δίσκο σας, αλλά το πλήθος των αποστολών που μπορείτε να αναλάβετε. Είναι πολλές και παρ' ότι κάθε φορά είναι οι ίδιες, το πώς θα τα πάτε σε μία, επηρεάζει άμεσα τις επόμενες. Τα γραφικά απαιτούν γρήγορο υπολογιστή για να κινηθούν ομαλά και, φυσικά, για να μπείτε στο κλίμα του Βιετνάμ, πρέπει να έχετε κάρτα ήχου. Πρέπει να επισημάνω ότι υποστηρίζει και τις 16μπιτες κάρτες Sblaster ASP και Pro Audio. Πάντως, ο ήχος είναι καλός (αν και λίγος) και με τις απλές κάρτες. Γενικά, αν είστε πολεμοχαρής 'κομπιουτεράς' (μόνο) καλό θα ήταν να το αγοράσετε...

του Δημήτρη Ζούλια

WING COMMANDER ACADEMY

CPU: 80386
RAM: 2 MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Adlib - Soundblaster roland
HD: 5 MB
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1

Εχουν περάσει πάρα πολλά χρόνια, ωστόσο ο πόλεμος μεταξύ των ανθρώπων και της αυτοκρατορίας των Kilrathi συνεχίζεται. Οι απώλειες είναι μεγάλες και από τις δύο πλευρές, ενώ οι πιλότοι έχουν αρχίσει να λιγοστεύουν επικίνδυνα. Ετσι, θα πρέπει να βρεθούν νέοι, ικανοί πιλότοι για να μπουν στη μάχη. Ομως οι Kilrathi είναι πολύ επικίνδυνοι και οι νέοι πιλότοι θα πρέπει να είναι έμπειροι. Γι' αυτό, λοιπόν, δημιουργήθηκε μια νέα σχολή, η Wing Commander Academy. Πρόκειται για μια ακαδημία που θα λειτουργεί, έχοντας ως στόχο να βγάζει νέους, ικανούς και έμπειρους πιλότους.

Ξεκινάτε στη βασική οθόνη του εξομοιωτή, απ' όπου μπορείτε να σχεδιάσετε την αποστολή σας. Ο σχεδιασμός της είναι απλός, καθώς όλα γίνονται με το ποντίκι. Στο κέντρο του κύκλου βρίσκεται το αεροσκάφος σας, γύρω από το οποίο μπορείτε να τοποθετήσετε άλλα αντικείμενα, όπως: πάρα πολλά από τα 16 διαφορετικά εχθρικά σκάφη, μετεωρίτες, ejected pilots, φιλικοί σταθμοί κ.ά. Αφού κάνετε αυτόν τον απλό και γρήγορο σχεδιασμό, μπορείτε να ξεκινήσετε την αποστολή.

Το περιβάλλον είναι ακριβώς το ίδιο με αυτό του Wing Commander, με πολύχρωμα αεροσκάφη που κινούνται αρκετά γρήγορα. Οι έμπειροι Wing Commander pilots θα εκτελέσουν εύκολα την αποστολή, αλλά η επιβρά-



βευσή τους θα είναι ένα απλό "Congratulations". Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να βαρεθείτε το παιχνίδι πολύ γρήγορα. Για να μη γίνει όμως αυτό, υπάρχει μια option, με την οποία το παιχνίδι παίρνει έναν πιο arcade χαρακτήρα, καθώς ξεκινάτε αμέσως και έπειτα από κάθε αποστολή ξεκινάει μια άλλη, δυσκολότερη, μέχρι να χάσετε - οπότε θα κρατηθεί και το high score σας. Ομως, και σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι δεν έλκει πάρα πολύ τον παίκτη. Στο Wing Commander Academy δεν υπάρχει καμιά animated σκηνή, η οποία να δίνει ένα διαφορετικό ύφος στο παιχνίδι. Εχετε όμως σημαντικό κέρδος στο δίσκο, καθώς χρειάζεστε μόνο 5 MB. Η Origin θέλησε να παρουσιάσει κάτι διαφορετικό, αλλά συγχρόνως βασισμένο σε γνωστή επιτυχημένη συνταγή. Αν και η ιδέα είναι καλή, ωστόσο στην πράξη δεν πείθει, καθώς μόνο κάποιος Wing Commander fanatic μπορεί να παίζει συνεχώς το Wing Commander Academy. Μπορούμε να πούμε ότι είναι μια light έκδοση του Wing Commander 2, για όσους θέλουν λίγο χώρο στο δίσκο, και ταυτόχρονα ένα ενδιάμεσο βήμα πριν από το Wing Commander Privateer που - σημειωτέον - έρχεται σύντομα.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα άλλο Wing Commander, το οποίο όμως δεν πείθει, καθώς αντέχει πολύ λίγο στο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	69

75%

Bally Eight Ball Deluxe

CPU: 286
RAM: 640 K
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Speacker-Soundblaster
HD: 2
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-4

Τα flippers είναι ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των νέων εδώ και πολλά χρόνια. Ετσι, δεν θα ήταν δυνατόν να μη μεταφερθούν και στις οθόνες των ηλεκτρονικών υπολογιστών, κάτι το οποίο έχει γίνει εδώ και αρκετό καιρό. Τελευταία όμως έχει γίνει και πάλι μια στροφή σε αυτό το είδος των παιχνιδιών, κυρίως γιατί εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες από τις κάρτες γραφικών και από τις κάρτες ήχου. Επειδή όμως σε ένα παιχνίδι flipper δεν υπάρχουν και πολλές δυνατότητες εναλλακτικής εμφάνισης, η Amtex συνδύασε ένα ακόμα διαδεδομένο παιχνίδι με αυτό του flipper. Πρόκειται φυσικά για το γνωστό αμερικανικό μπιλιάρδο, όπως το ξέρουν οι περισσότεροι στη χώρα μας, ή 8 ball, όπως είναι το κανονικό του όνομα.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ καλό flipper, το οποίο με την προσθήκη κανόνων του μπιλιάρδου αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	81

85%

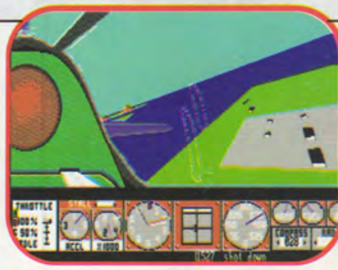
Το flipper game της Amtex ονομάζεται 8 ball deluxe, καθώς έχει άμεση σχέση με το μπιλιάρδο. Ετσι, ενώ παίζετε κανονικά με την μπίλια, ταυτόχρονα προσπαθείτε να χτυπήσετε τους στόχους που αντιπροσωπεύουν τις 8 μπάλες του μπιλιάρδου. Αν τα καταφέρετε, τότε θα αναβοσβήσει η μπάλα 8 (μαύρη), η οποία, όπως θα ξέρετε οι περισσότεροι, είναι η τελευταία μπάλα του μπιλιάρδου. Οταν επιτύχουμε και σε αυτή, τότε κερδίζουμε το παιχνίδι. Στο flipper αντίστοιχα αρχίζουμε να παίρνουμε πολλαπλάσιους πόντους. Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν από 1 έως και 4 παίκτες. Ενώ όμως κάθε παίκτης έχει το δικό του score, υπάρχει και η δυνατότητα συνεργασίας. Ετσι, όπως και στο μπιλιάρδο, οι παίκτες 1 και 3 παίζουν τις μονόχρωμες μπάλες (1-7) και οι παίκτες 2 και 4 τις δίχρωμες μπάλες (9-15). Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την τεχνική που πρωτοείδαμε στο Pinball Dreams. Η εικόνα του flipper δηλαδή αποτελείται από δύο οθόνες που σκρολάρουν (αρκετά ομαλά) πάνω-κάτω, ανάλογα με την πορεία της μπάλας. Αυτό, αν και είναι αρκετά εντυπωσιακό, πολλές φορές θα μας αναγκάσει να χάσουμε την μπάλα, επειδή δεν μπορούμε να υπολογίσουμε σε ποιο σημείο της κάτω οθόνης θα πάει. Οπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δύσκολο και τα δύο "λούκια" θα σας εκνευρίσουν αρκετά. Μπορείτε όμως να αλλάξετε τη γωνία κλίσης του τραπεζιού και την ένταση με την οποία αντανακλούν την μπίλια οι στόχοι, έτσι ώστε να κάνετε το παιχνίδι πιο εύκολο. Σίγουρα το 8 ball deluxe θα σας ικανοποιήσει, γιατί διαθέτει καλά graphics, αλλά ακόμα καλύτερο ήχο, ειδικά σε SoundBlaster. Ενα ακόμα πολύ καλό flipper simulation, ενώ αναμένονται άλλα δύο από την ίδια εταιρία.

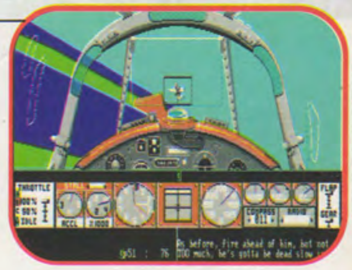
του Αργύρη Γιαγιά











Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT-SIMULATORS!

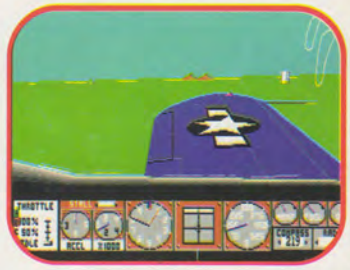
Multi-player on-line εξομοιωτής αερομαχιών και πολεμικών αεροσκαφών με εκπληκτικά γραφικά και ρεαλιστικό ήχο!

Διαλέξτε το αεροπλάνο σας από μοντέλα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από μαχητικά ή βομβαρδιστικά του Δευτέρου, ακόμα και από τα πρώτα jets!

- Απογειωθείτε! ● Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα.
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.
- Ζήστε την ένταση μιας πραγματικής αερομαχίας!

Παίζουν ταυτόχρονα εώς και 40 παίκτες!





ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΑ
(για σύνδεση data)
ΕΙΝΑΙ:

2.400 bps, v.42 bis, MNP 5	9227606
9244306-11	9227665
9245910-3	9229128
	9242220
	9242227
	9242247
9.600 bps, MNP 5	9241747
9242218	14.400bps, v.32 bis MNP 5
9241478	
9241518	9244301-5



Προς: CompuLink • On line Information Services • Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι, ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στο πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και να έχω πρόσβαση στο Air Warrior:

Επώνυμο: .... Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: .... Τ.Κ.: .... Τηλ.: ....

Είμαι κάτοχος υπολογιστή: IBM PC ή Συμβατού: ❐ Apple: ❐ Amiga: ❐ Atari: ❐


Πληροφορια
Systems Integrators
ΑΓ. ΣΟΦΙΑΣ 156,
Ν. ΣΜΥΡΝΗ, Τ.Κ. 171 23,
ΤΗΛ. & FAX: 9314366
FLIGHT CONTROL SYSTEM (FCS)
Το μόνο ρεαλιστικά προγραμματιζόμενο Joystick, σχεδιασμένο από μαχητικά αεροσκάφη της αμερικανικής αεροπορίας. Λειτουργεί σε Simulators όπως οι: Comanche: Maximum Overkill, Aces of the Pacific, Falcon 3.0, Strike Commander, Strike Eagle III και άλλα...
Τηλεφωνήστε σήμερα και μπείτε σ'έναν κόσμο δράσης
WEAPON CONTROL SYSTEM (WCS)
Ρεαλιστικό HOTAS (Hands On Throttle And Stick). Σχεδιασμένα βάση του αντίστοιχου συστήματος του F-15. Αντικαθιστά τις εντολές του πληκτρολογίου.
RUDDER CONTROL SYSTEM (RCS)
Για simulators που προσεγγίζουν την πραγματικότητα.
200 Feets 600 Knots
Adrenaline off the scale
Ceiling............64,350 ft.
Loadout..........M61A1 20 mn Vulcan
Fighter type...Third
Maneuv..........Very Good